1500 FORINT ÉRTÉKŰ ANNO ONLINE KUPONKÓD MINDEN MAGAZIN MELLÉ!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

1995 Ft 2013. 03.

MÁRCIUSI TELJES JÁTÉK:
S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY
KIEGÉSZÍTVE EGY EXTRA MODDAL ÉS TELJES MAGYARÍTÁSSAL!

6 OLDALAS MEGATESZT
TOMB RAIDER
MEGSZÜLETETT LARA CROFT LEGÜTŐSEBB KALANDJA!

THE WITCHER® 3 WILD HUNT
EXKLUZÍV ELŐZETES ÉS INTERJÚ
8 OLDALON MUTATJUK BE A LEGENDÁS SZEREPJÁTÉK LEGÚJABB RÉSZÉT

4 OLDALAS ELŐZETES
ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
MÉG IDÉN ÚJ RÉSSZEL BŐVÜL A SOROZAT, KALÓZOKKAL ÉS KARIBI SZIGETVILÁGGAL CSÁBÍTVA A JÁTÉKOSOKAT!

ÖSSZESEN 37 JÁTÉK

CRYSIS 3

DEADPOOL

REMEMBER ME

BRÜTAL LEGEND

» 5 VIDEOTESZT » 12 ELŐZETES » 22 TESZT

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

ÉVES, FÉLÉVES ÉS NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS VÁLASZTHATÓ LEGO JÁTÉKOKKAL

Negyedéves előfizetés (3 lapszám) + 1 választható LEGO játék	Féléves előfizetés (6 lapszám) + 1 választható LEGO játék	Éves előfizetés (12 lapszám) + 1 választható LEGO játék
Új előfizetőknek: **15 490 Ft**	Új előfizetőknek: **18 990 Ft**	Új előfizetőknek: **25 990 Ft**
Hosszabbítóknak: **14 990 Ft**	Hosszabbítóknak: **17 990 Ft**	Hosszabbítóknak: **24 990 Ft**

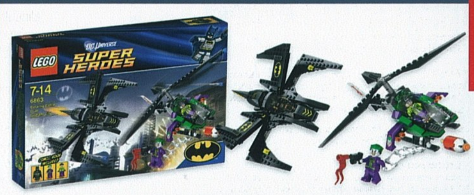
AZ ELŐFIZETÉSEK MELLÉ VÁLASZTHATÓ LEGO JÁTÉKOK:

LEGO 76001

A Denevér Bane™ ellen: Tumbler üldözése

Elemek száma: 367 Minifigurák száma: 3

LEGO 6863



Batwing csata Gotham fölött

Elemek száma: 278 Minifigurák száma: 3

LEGO 9471

Uruk-hai™ serege

Elemek száma: 257
Minifigurák száma: 6

LEGO 9492

Tie Fighter™

Elemek száma: 413
Minifigurák száma: 4

LEGO 9494

Anakin's Jedi Interceptor™

Elemek száma: 300
Minifigurák száma: 5

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a pcguru.hu! www.pcguru.hu/elofizetes
Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (Wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-30) 657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-20) 599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre, ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

- RÁD IS VÁR CSERNOBIL...
- ...A PGO 4.0-RÓL NEM IS BESZÉLVE!

Új magazin, és még újabb PGO márciusra!

Habár a **PC Guru** szerkesztősége nem nagyon szokott unatkozni, a mögöttünk lévő február az átlagosnál jóval izgalmasabbra sikeredett. Az még csak hagyján, hogy olyan régóta várt játékok futottak be hozzánk, mint az új **Tomb Raider** és a **Crysis 3**, de lehetőségünk volt bepillantani a jövőbe is, hiszen rengeteg mindent megtudtunk a 2014-ben érkező **The Witcher 3: Wild Huntról**, kipróbálhattuk a májusban érkező **Remember Me**-t, ráadásul még a **Wargaming.net** csapatát is sikerült elkapnunk egy, a szokásosnál sokkal részletesebb interjúra.

És ez még csak a PC Guru életének a magazinos része, hiszen öt évvel a PGO 3.0 indulása után, egyévnyi tervezést, szervezést és fejlesztést követően február utolsó napján elindult a régóta várt **PC Guru Online 4.0**, ami nemcsak vadonatúj dizájnnal, de megújult funkciókkal és sokkal egyszerűbb kezelhetőséggel várja a régi és az új olvasókat. Ugyan az oldal még messze nincs a végleges állapotában, ám ennek ellenére is bátran ajánljuk nektek, hogy minden nap látogassátok, mert bőven van mit felfedezni rajta. Így utólag persze már az is világos, hogy a lapleadást és az oldal indulását nem volt túl szerencsés szinte ugyanarra a hétre időzíteni, de a végeredményt (és a fogadtatást) látva azért elmondhatjuk, hogy bőven megérte átmelózni a februári nappalokat és éjszakákat.

És a jó hírekkel ezzel még koránt sincs vége, hiszen örömmel jelenthetjük, hogy sikerült tartanunk az év eleji, erős teljes játék felhozatalunkat, hiszen ebben a hónapban a **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky** került a PC Guru DVD-jére, ráadásul még egy magyarítás és egy különleges mod is dukál mellé. Utóbbinak köszönhetően a játék nemcsak sokkal szebb lesz, mint amilyennek a fejlesztők megálmodták, de rengeteg hibajavítás is helyet kapott benne, így még azoknak is érdemes telepíteni, akik amúgy nem szokták rajongói kiegészítésekkel tuningolni a játékaikat. És ez még mindig nem minden, hiszen jó pár magyar feliratos játékelőzetes, öt ingyenes játék és öt videoteszt is található a lemezmellékleten, szóval mindenképpen érdemes lesz felpörgetni a korongot ebben a hónapban.

Ezek után nincs is más hátra, minthogy kellemes olvasgatást és jó játékot kívánjak, és várunk titeket áprilisban is, mi már készülünk az újabb tartalmas 116 oldallal. Addig is, szokás szerint...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

Tomb Raider

Lara visszatért, és nem csak az eddig ismert múltját hagyta maga mögött, de a megszokott játékmenetet is. Teszt négy oldalon!

A HÓNAP TESZTJE

Crysis 3

A Crytek megint odatette magát, már ami a grafikát illeti. De mi a helyzet a játék többi részével? Négyoldalas tesztünkből kiderül!

A HÓNAP ELŐZETESE

The Witcher 3: Wild Hunt

Érkezik az elmúlt évek egyik legjobb RPG-jének folytatása, amiről nyolc oldalon számolunk be nektek. Előzetes és gigainterjú!

Itt a vadonatúj Tomb Raider, és ennek kapcsán felmerült bennünk, hogy mit tennénk, ha az ifjú Lara Crofthoz hasonlóan egy lakatlan szigetre vetne minket a sors, avagy az óceán a maga hullámaival. Túlélésben jártasak előnyben!

Bate

Nos, én nekiállnék megkeresni Lara Croftot, és ha akkora sikerrel járnék, hogy rá is akadok, akkor azonnal megvizsgálnám, hogy tényleg olyan kellemes mellméretekkel rendelkezik-e, mint ahogy a képek sejtetik, vagy csak egy durva push-up melltartónak köszönhetők a domborulatok.

Miguel

Ugyanazt, mint Lara Croft. Simán túlélném a rám váró megpróbáltatásokat, és baromira meggazdagodnék. Később hosszú hajat és hatalmas melleket növesztenék, bejárnám a világot, és közben taccsra tenném egy kontinens teljes állatvilágát.

Chris

Szerencsére nekem elég tartalékom van az ilyen esetekre, így elhúzhatom legalább két hétig a kínszenvedéseimet. Ki tudja, talán még jót is tenne a dolog. Talán csak a borotvám és egy-két guriga WC-papír hiányozna, meg esetleg a fogorvosom. De biztos találnék a környéken egy korcsolyát...

JohnBart

Klasszikus neveltetésem egyik sarokköve a Robinson Crusoe elolvasása volt, szóval nálam igen egyszerű lenne a helyzet: mindent pontosan úgy csinálnék, ahogy a könyvben le van írva. Jó, a belázasodós szakaszt talán kihagynám, és kalózokba se kötnék bele.

Wilson

Szakállat növesztenék, aztán megkeresném a Többieket, gyorsan lepaktálnék velük, megenném az összes Dharma-konzervet, és persze a szigeten kívüli világba is gyorsan kiküldenék egy lottót, megjátszva a szerencseszámokat. Tudjátok: 4,8,15,16,23,42.

Midnite_

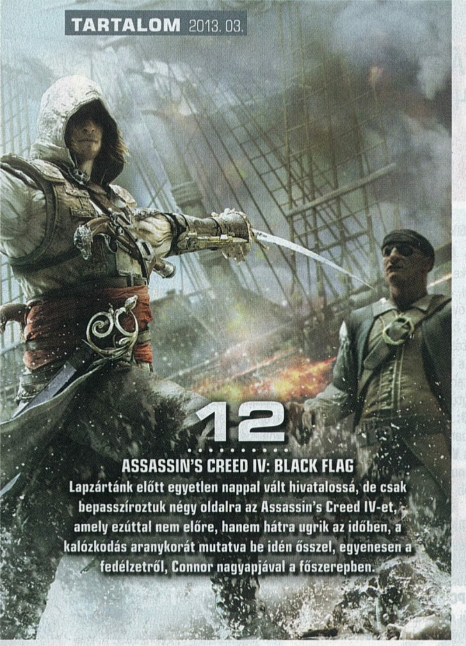
Lenne egy saját szigetem? Remek! A helyi állatvilág arra alkalmas példányaiból személyzetet nevelnék, a nyersanyagokat egy giccsesebb palota felépítésére, az elérhető gyümölcsöket/zöldségeket pedig kreatív konyha kialakítására használnám. Királynő lennék!

Chocho

Mármint azon túl, hogy összekuporodva zokognék egy pálmafa alatt? Nos, először igyekeznék élelmet szerezni, bár nem tudok sem vadászni, sem halászni, sőt, imádom az állatokat és utálom bántani őket... szóval nekem annyi lenne, de a kollégáim biztos hiányolnának.

Mo

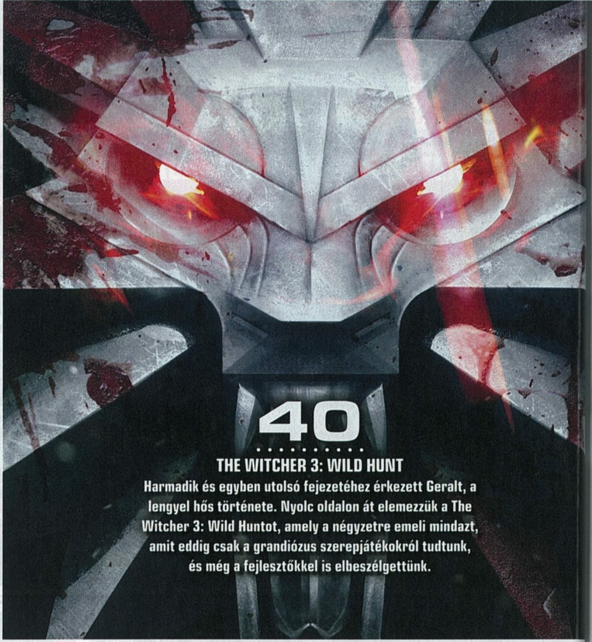
Beugratós kérdés, ugye? A Kincs, ami nincs és a Lost óta jól tudjuk, hogy nincs olyan, hogy lakatlan sziget! Ha mégis akadna ilyen, akkor egy ideig meg sem próbálnám felhívni magamra a figyelmet, csak sütkéreznék a napon, úsznék a cápák elől, szürcsölném a kókuszlevet...



12

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

Lapzártánk előtt egyetlen nappal vált hivatalossá, de csak bepasszíroztuk négy oldalra az Assassin's Creed IV-et, amely ezúttal nem előre, hanem hátra ugrik az időben, a kalózkodás aranykorát mutatva be idén ősszel, egyenesen a fedélzetről, Connor nagyapjával a főszerepben.



40

THE WITCHER 3: WILD HUNT

Harmadik és egyben utolsó fejezetéhez érkezett Geralt, a lengyel hős története. Nyolc oldalon át elemezzük a The Witcher 3: Wild Huntot, amely a négyzetre emeli mindazt, amit eddig csak a grandiózus szerepjátékokról tudtunk, és még a fejlesztőkkel is elbeszélgettünk.

Tartalom

ELŐZETES

008 PlayStation 4
010 Indie-hírek
012 Assassin's Creed IV: Black Flag
016 Castlestorm
017 Routine
018 Command & Conquer
022 Deadpool
024 Wargaming.net interjú
028 Destiny
030 Path of Exile
032 Remember Me
036 Anno Online
038 Age of Wonders 3
040 The Witcher 3: Wild Hunt

TESZT

048 Tomb Raider
054 Aliens: Colonial Marines
056 Crysis 3
060 Dead Space 3: Co-op teszt
062 Teleglitch
063 Antichamber
064 Dungeonland
066 Call of Duty: Black Ops II - Revolution
067 Impire
068 Brütal Legend
070 Star Wars Pinball
072 Sniper Elite: Nazi Zombie Army
073 The Bridge
074 Assassin's Creed III: The Tyranny of King Washington I.
076 Special Forces: Team X
078 March of the Eagles
080 God of War: Ascension
082 Metal Gear Rising: Revengeance
084 Mobiljátékok tesztje

HARDVER

094 Hardver hírek
096 ASUS G75VX
098 Samsung Galaxy Camera
100 Lenovo IdeaPad Yoga 13
101 ASUS VG248
102 iPad Mini
103 Hardverbemutató
104 Guru ÁlomPC
106 Hardvermentőöv

ROVATOK

086 Klasszikusok újrajátszva: Lands of Lore
088 Top 5 Legjobb vétel
089 Nosztalguru
090 Gondolatébresztő
092 Játékmentőöv
108 Levrov
110 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet

18

COMMAND AND CONQUER

Év végén startol el az új, free-to-play alapú Command & Conquer, de mi már most összeszedtük a tudnivalókat!

48

TOMB RAIDER

Hat oldalon át meséljük el a szigeten szerzett élményeinket, melyeket az új Tomb Raiderben szereztünk.

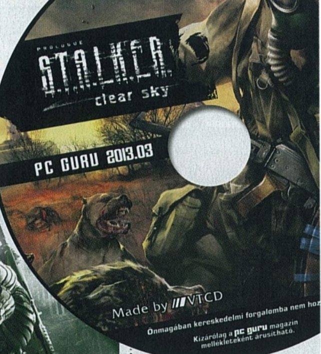
56

CRYSIS 3

Utolsó fejezetéhez érkezett a hagyományos Crysis-sorozat: a záróakkordot boncolgatjuk.

DVD-TARTALOM

Tiszta ég a Zónában, tülekedés a DVD-mellékleten



JÁTÉKVIDEÓK — TRAILEREK

„Videók" könyvtárunkat csurig töltöttük az elmúlt hónap legérdekesebb mozgóképeivel, melyek közül kiemelendők azon játékelőzetesek, amik a PlayStation 4 bejelentése után láttak napvilágot. Ott van például a PC-re is érkező Watch Dogs vagy a brutális Killzone: Shadow Fall, de olyan címek is feltűnnek listánkon, mint a Remember Me, a StarCraft 2 vagy a BioShock: Infinite. Külön kiemeljük, hogy videóink egy részét magyar felirattal láttuk el, melyeket Chris és Chocho készített számotokra.

PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

Szerencsére ebben a hónapban sem kell szeretett videotesztjeitekről lemondanotok, hiszen a PCG Live rovatunkba öt nagyszerű bemutatót pakoltunk fel, melyeket most is kedvenc szerkesztőitek kommentáltak. Lencsevégre kaptuk a legújabb, hihetetlenül jól festő Crysis-játékot, savfürdőt vettünk az Aliens: Colonial Marinesben, bebarangoltuk Tau Volantis fagyos bolygóját a Dead Space 3-ban, és a legújabb Tomb Raider-játékból megtudtuk, hogyan is vált Lara kisasszony vakmerő kalandorrá.

TURKÁLÓ — INGYENES JÁTÉKOK

DVD-mellékletünkön lévő teljes játékunk nemcsak egy kiváló alkotás, de barátságos méretével helyet engedett számunkra olyan tartalmak felpakolására is, melyeket az elmúlt hónapokban kénytelenek voltunk hanyagolni. Ilyenek például az ingyenes játékok, melyekből öt darabot találhattok most a „Játékok" könyvtárunkban. Mindegyik hihetetlenül élvezetes program, melyek közt nehéz lenne akár egyet is külön kiemelni, de a Nitronic Rusht és a Flipping Good Time-ot semmiképp se hagyjátok ki, még ha nem is mai darabok!

PC GURU EXTRA — SEGÍTSÉG ÉS EGYEBEK

Megújult DVD-mellékletünk keretprogramjában felfedezhettek egy új menüpontot, amin keresztül elérhettek egy igen vaskosra sikeredett Gyakran ismételt kérdések rovatot, valamint egy Gamer szótárat. Wilson igyekezett összeválogatni azokat a többségében angol nyelvű kifejezéseket, szavakat, amiket, bár sokszor hallhattok játékokban, mégsem tudjátok, hogy pontosan mit is jelentenek, a GY.I.K. menüpont alatt pedig igyekezett válaszolni azokra a kérdésekre, amiket legtöbbször tesztek fel számunkra.

ÍZELÍTŐ

Most, hogy végre kitavaszodott, valószínűleg sokan inkább a kirándulást választjátok majd DVD-mellékletünk beizzítása helyett. A mozgás jó, a mozgás egészséges, de azért érdemes néha megpihenni is, amihez remek kellék lehet korongunk, hiszen nemcsak egy eszméletlenül addiktív teljes játék, hanem jó adag egyéb tartalom is helyet kapott rajta, és érdemes is mindent alaposan végignyálazni. Ott vannak például a remek videotesztjeink, az ingyenes játékaink vagy a látványos videoelőzeteseink – mindegyik bőven megér egy kattintást. Oké, a PlayStation 4-es anyagok azért többet is, mert azok a jövő látványvilágát mutatják – ez alapján bizony sokszor kell majd megragadni a karfát, annyira döbbenetes a fejlődés!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: FAU3VRRP

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 5**-ös verzióját. A jelen számunkban található kód **2013. május 1-ig** érvényes.

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

[IRTA CHOCHO] **A STALKER-JÁTÉKOK KRONOLÓGIAI KEZDETE VÉRES HARCOKKAL, TITKOKKAL, HALOTTI BŰZZEL TÖMÖTT RÉMMESE A RADIOAKTÍV POKOLBÓL, MELYET AZ EMBERI KAPZSISÁG CSAK MÉG ROSSZABBÁ TETT. MEGVÁLTÁS CSAK AZ AGYPERZSELŐN TÚL VÁR AZ EMBERRE.**

Sötét ég, szakadó eső, erős szél. Nem, nem egy hajfixáló termék reklámforgatásán járunk, hanem a Csernobilt körülvevő 20 kilométeres sugarú Zónában, valamikor a jövőben. A világ valaha történt legszörnyűbb nukleáris balesete megismétlődött, létrehozva egy torz, gonosz helyet, mely a természetre fittyet hányva a saját szabályai szerint működik. Ha nem alkalmazkodunk hozzá, a túlélés kizárt, de ha megtanuljuk tisztelni a Zónát, akkor sem biztos, hogy megússzuk ép bőrrel. Főleg akkor nem, ha eljön minden zónajáró rémálma, a kiolvadás. Olyan ez, mint isten haragja, csak épp neki nem sok köze van hozzá, mert a Zónába még a Teremtő keze sem ér el: dühös, radioaktív tombolás ez, mely nem kímél senkit és semmit, s mely elől csak a föld alatt van biztonságban az ember. S hogy mégis miféle őrült töltené idejét egy ilyen elátkozott helyen? Természetesen olyasvalaki, aki meg akar gazdagodni belőle: egy sztalker.

TISZTA ÉGBOLT

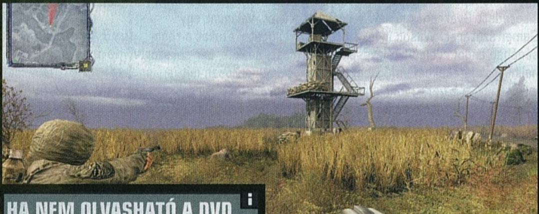
A Stalker: Clear Sky egy évvel a sorozatot útjára indító Shadow of Chernobyl után jelent meg, hogy egy előzménytörténettel segítsen megérteni Strelok meséjét. A sztori egy Scar (magyar fordításban Sebhely) nevű sztalkert állít a középpontba, aki érthetetlen módon túlél két kiolvadást, csakhogy a szervezete szimbiózisba kerül a Zónával, és minden egyes kiolvadás károsítja az idegrendszerét. Ha nem talál gyógymódot, nemsokára meghal – a játék az ő útkereséséről és kálváriájáról szól. A Shadow of Chernobyl meglepetések sorával operált, a Clear Sky története viszont ahhoz képest csalódás lehet, mert akik játszottak az első résszel, sajnos pontosan tudják, hogy ér véget a történet. Az előzmény-lét csapdába csalta a GSC-t, de ettől függetlenül izgalmas kalandok várnak ránk, sőt, a nem túl boldog végkifejlet csak tovább fokozza a Clear Sky nyomasztó atmoszféráját. És ha már az atmoszféránál tartunk: muszáj megjegyeznünk, hogy a Stalker-sorozatnál nem sok hangulatosabb játék létezik, a magány és a félelem szinte tapintható a levegőben, főleg, ha éjjel, feltekert hangerővel játszunk, egy teljesen sötét szobában.

Extra a DVD-n

Extrával is készültünk a teljes játékhoz, hiszen a DVD-n megtalálható a játék magyar felirata (csupán egy könyvtárat kell felmásolni), sőt, az a Complete mod is, amely mind a látványt, mind a játékmenetet gatyába rázza, a S.T.A.L.K.E.R. sorozat örökös problémáinak szinte mindegyikét javítva. Ha tökéletesre csiszolt játékélményt akarsz, mindenképp rakd fel a modot, és csak utána indulj neki a Zónának!

„VIGYEN EL A ZÓNA!"

A Stalker: Clear Sky műfaját tekintve FPS, amit szerepjáték-elemek szőnek át. Bár ez sok shooter esetén kimerül a tapasztalati pontok gyűjtögetésében és a hős folyamatos erősödésében, a derék ukránok ezeket az unalmas megoldásokat ejtették egy sokkal elegánsabb ötlet kedvéért. A Stalkerben a pénz a legfontosabb dolog, és az értékes rubeleket nem babra osztogatják. Drága minden egyes felszerelés, fegyver és kiegészítő, a játék elején örül az ember, ha nem tépik szét az első pár méteren útjába kerülő mutánsok. Mivel a Zóna viszonylag szabadon bejárható (nagyobb területekre oszlik, melyek a sztori folyamán nyílnak meg), fontos szerep jut a felfedezésnek, szóval, ha valaki masszívabb cuccokkal szeretne mászkálni, az jobban teszi, ha lecsap a kínálkozó ezernyi mellékküldetésre, és felderíti a pályák veszélyes, eldugott sarkait. Aki pedig igazán nagyot akar szakítani, kutathat artifactnek nevezett, különleges képességekkel bíró tárgyak után, melyek nagyon jó áron adhatók el. Már ha nem az övünkre aggatva óvják az egészségünket – erről bővebben a következő oldalon értekezünk.



Ha létezne szépségverseny a Zóna legszebb területei között, akkor a Clear Sky lápvidéke kiütéssel győzne a megmérettetésben. Kár, hogy lényegében csak a játék legelején jut neki szerep.

„JÓ VADÁSZATOT!"

A Clear Sky, bár nem mai darab, nagyon szép játék, a grafika minőségét az egekbe tornászva még a legerősebb konfigurációk tulajdonosai is elégedetten hümmöghetnek. Az igényes látványhoz remek zene és hang társul, a játékmenetet pedig kiváló mesterséges intelligencia és realisztikus, hosszú tűzharcok jellemzik. A Stalker-játékokban minden egyes kilőtt golyó a valós fizika szabályai szerint talál célba, vagyis míg egy szokványos FPS-ben pár perc alatt megtisztítunk egy szobát, itt kétszer is meg kell gondolnunk, hogy honnan közelítsünk meg egy célpontot, és milyen fegyvert vegyünk a kezünkbe a rosszfiúk eliminálásához. Hosszú oldalakon át áradozhatnánk még a játékról, mert tényleg kiemelkedő darabról van szó, de ehelyett inkább a túloldalt olvasható tippek-trükkök szekciót töltöttük fel hasznos információkkal. Tanulmányozzátok át, aztán irány a Zóna!

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
GSC Game World

MŰFAJ
FPS

MULTI
Van

GÉPIGÉNY

Intel Pentium 4 2.0 GHz CPU, AMD XP 2000+, 128 MB VGA (ATI Radeon 9600, Nvidia GeForce 5700), 512 MB RAM, 10 GB HDD

INFO

A Stalker: Clear Sky 2008. szeptember 12-én jelent meg Európában, kizárólag PC-re, a sorozat második epizódjaként.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy e-mailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

CSAVAROS ANOMÁLIÁK

A Zóna egyik legnagyobb veszélye nem a kiolvadás, hanem az ezernyi anomália, melyekkel tele van a Clear Sky: ezek amolyan természeti jelenségek, melyeket az erős sugárzás okozott, s amiknek a belsejében értékes leleteket találunk. Az anomáliák azonban nemcsak kincseket, de halált is hordoznak magukban: ha rájuk lépünk, szinte biztos, hogy ott hagyjuk a fogunkat, és mivel sokszor láthatatlanok, mire észrevesszük, hogy baj van, már késő. A megoldást a játék nyújtja a soha ki nem fogyó csavarok formájában. Ezeket hajigálva mindig egyértelmű, hová biztonságos lépni. Ha a fémdarab földet ér, akkor mehetünk, ha viszont valami furcsát észlelünk, mondjuk, kigyullad előttünk a levegő, vagy a csavar elkezd lebegni, érdemes más utat keresni. Anomáliából többféle akad; van, amelyik elevenen eléget, és olyannal is találkozni, ami magas feszültségű áramnak teszi ki a szerencsétlenül járt áldozatát. Az anomáliák közelségét a detektorunk egyre erősödő pityegése jelzi, de a játék elején még érdemesebb kerülni őket.

A PDA HASZNÁLATA

A PDA első ránézésre egy kaotikus maszlagnak tűnik. Ez nem véletlen, mert az is: a térképen mindenféle színes pöttyöket látunk, a játék pedig nem segít elmagyarázni, hogy mi mit jelent. De sebaj, ezért vagyunk itt! A fő küldetés helyét egy sárga nyíl jelzi a minitérképen, a PDA-n pedig egy nagy, sárga célkereszt (előfordul, hogy piros, de csak ha már megkezdődött a küldetés). A mellékes feladatokat ezzel szemben szürke nyíl mutatja, és a PDA-ban kiválaszthatjuk, hogy melyik misszióra célozzon – egyszerre több is felvehető, NPC-k adják őket, érdemes mindenkivel szóba elegyedni. Fontos: a boltosok gyakran át akarnak verni, jó drágán eladják nekünk a „titkos készletüket", ami általában fabatkát sem ér, szóval ezekbe az üzletekbe ne menjetek bele! A mellékküldetésekért járó jutalmat mindig az adott frakció bázisán vehetjük fel. S ha már bázis: a Clear Sky fegyverei minden egyes településen fejleszthetők, és bár mi is találhatunk ezt-azt kedvenc szerszámainkhoz (távcső, hangtompító stb.), igazi javulást csak egy fegyvermester közbenjárása hozhat, jó sok pénzért. Mivel a felszerelés rongálódik, érdemes gyakran meglátogatni a fogaskerék-ikonnal jelzett sztalkereket, akik a mellékküldetések egy különleges válfaját is ránk bízzák: ha összeszedünk nekik bizonyos alkotóelemeket, különleges extrákkal és árkedvezménnyel is megerősítik a cuccainkat. A fegyverek egy alapos átalakítás után pontosabbak, több golyó fér beléjük és nem ragadnak be folyton – érdemes tehát rágyúrni a kozmetikázásra. A PDA-nkban egyébként az adott frakcióháború állása is nyomon követhető. Ha rádión szólnak, hogy azonnal kell segítség valahová, és mi odanyomulunk, előnyre tehetünk szert ellenségeinkkel szemben. Persze sok haszna nincs, de a tudat boldogít!

AZ ARTIFACTEK MŰVÉSZETE

Ahogy a cikkben ígértük, most részletesebben is szót ejtünk az artifacteknek, azaz leleteknek nevezett radioaktív ereklyékről, melyek az anomáliák szívében találhatók. Felkutatásuk nem egyszerű, hisz az anomáliák megközelítése eleve életveszélyes, és még ha át is verekedjük magunkat a sugárzó, gyilkos jelenéseken, akkor sem látjuk a leleteket, mert szabad szemmel nem észrevehetők. Ekkor kerül képbe a már emlegetett detektor, mely alapból sajnos nincs kijelölve a játékban egyik gombra sem, manuálisan kell választanunk neki egy billentyűt. A startkor megkapott Echo detektor csak a legolcsóbb leleteket találja meg; érdemes a játék korai szakaszában, a szemétdombon túl beruházni egy Bear nevű modellre, mellyel már lehet is kezdeni valamit. Ez a készülék lesz nálunk legtovább, mert a legmodernebb, Veles detektort csak akkor kapjuk meg, ha csatlakozunk a Loner frakcióhoz, vagy veszünk egyet (1500-2800 rubel) a játék vége felé (esetleg halott Loner-sztalkereknél is megtalálhatjuk, bár erre igen kevés az esély). Lényeg a lényeg: a detektorokkal már összeszedhetjük az artifacteket, melyek nemcsak nagyon jó áron adhatók el a kereskedőknél, de az övünkre akasztva javítják karakterünk statisztikáit is. Mindegyik lelet másra jó; van, amelyikkel nehezebb súlyt bírunk elcipelni (Goldfish), másik a vérzést csillapítja (Eye), esetleg növeli az ellenállásunkat (Snowflake), és így tovább. Ám akad egy közös tulajdonságuk: emelik a sugárzás mértékét, azaz logikusan, a kiírt pozitív és negatív adatok figyelembevételével kell összeválogatnunk őket. Esetleg megoldás lehet még a Wrenched nevű, igen ritka, Vortexeknél megjelenő artifact, ami -4-es értékkel csökkenti a radioaktivitást, vagy a Lonereknél megszerezhető, -6-os, még értékesebb Bubble (fellelhető még a Vörös erdőben és a katonai raktárak környékén, de igen ritkán jelenik meg, tessék türelmesnek lenni). A leletek a játék igazi kincsei, felkutatásuk a Stalker-játékok művészete, amibe bizony bele kell tanulni.

FRAKCIÓK ÉS TÁRSAK

A Clear Sky nagy játékmenetbeli újdonsága a frakciók megjelenése volt. Bár már a Shadow of Chernobylban is találkozhattunk sztalkereket tömörítő szervezetekkel, nem csatlakozhattunk hozzájuk. Nos, most már lehet, és érdemes is, mert mindegyik szövetség más-más mellékküldetésekkel és jutalmakkal látja el a derék szerencsevadászokat. Bár a játékban összesen 11 csoport tagjai szerepelnek, Scar csak négyükhöz szegődhet: ezek a Duty, a Freedom, a Loner és a Bandits. Közülük első végigjátszásra a Loner, majd a Freedom sorrend ajánlott. A Dutyval is meg lehet próbálkozni, de elég nehéz küldetéseket adnak, viszonylag kevés pénzért. A Bandits, bár érdekes megoldás, nem ajánlott, mert minden más sztalker ellenségesen viszonyul a játékoshoz, és ezért roppant nehéz befejezni a sztorit. Ráadásul a felszerelésük sem valami jó – sokkal nagyobb muri kiirtani őket, hisz pár lövéstől megfekszenek, és egyedül a vezetőjük visel exoskeleton-páncélt. A Clear Skyjal persze végig együttműködünk, ez a kampány része.

PS4™

2013. február 20-án, hosszas találgatásokat követően végre megtörtént az, amire oly sokan vártak. New Yorkban, 1200 fős élő közönség előtt a Sony bemutatta új generációs konzolját.

Na jó, ez így nem teljesen igaz, mert az esemény ugyan a PlayStation 4-ről szólt, de maga a konzol soha, egyetlen másodpercre sem tűnt fel. A Sony szerint ennek egy oka van: a főszereplők maguk a játékok, illetve a PS4 nyújtotta szolgáltatások, és nem egy műanyag doboz. Ebben természetesen van logika, de azért a legtöbben örültek volna annak, ha tudják, hogy miként is fog kinézni a hagyományosan jó dizájnú konzolcsalád legújabb tagja. Mi volt akkor helyette? Kétórányi játék-bemutató, magas fokozatra csavart önfényezés, valamint kontrollermustra. Haladjunk is sorban!

A GÉP LELKE

Hiába költöttek több milliárdot a CELL-projektre, a PlayStation 3 viszontagságai után a japán nagyvállalat nem merte még egyszer bevállalni a nehéz programozhatóságot és a nyakatekert gondolkodást igénylő architektúrát. A PlayStation 4 már x86 alapú lesz – az emberek nyelvén szólva ez annyit tesz, hogy az új konzol egy szinte teljes egészében PC-szerű gép, amiben bőven van potenciál és kihasználásra váró erő, de már a kezdetekkor is annyira könnyű rá fejleszteni, hogy most már nem fog kínzással felérni a masinára való játékkészítés. A legnagyobb meglepetés ezen a téren mindenképp a memória mennyisége és fajtája: a PS3 még 256 megabyte-tal volt kénytelen gazdálkodni, a PS4 ezzel szemben viszont 8 gigát kap, ráadásul a még mindig extrémen drága DDR5 fajtából, amit eddig kizárólag videokártyákra, illetve csillagászati összegbe kerülő, specializált gépekbe volt szokás pakolni. Az optikai meghajtó ezúttal is Blu-ray, a nyolcmagos processzort és a videokártyát pedig egyaránt az AMD szállítja – a gép névleges teljesítménye 1.84 teraflop, de mint mindig, ez most is csak egy semmitmondó szám, a konzol az igazi erejét a játékok és az applikációk használata során fogja megmutatni.

A KONTROLLER

A konzolt magát ugyan nem, a DualShock 4-et viszont meg lehetett tekinteni. Az új kontroller megtartotta az előző generáció formáját, viszont a rajta lévő kütyüket alaposan átszabták. Az analóg karok egy belső karimát és homorú felületet kaptak, megakadályozva ezzel a csúszkálást, a D-pad pedig a PlayStation Vita felépítését követi. A felső részre egy érintőfelület költözött, míg az alatta lévő vastag részre egy olyan színes rész, amely használható információközlésre (például mennyi életerőd van egy játékban, vagy hol tart egy letöltés), vagy a Move-szerű mozgásérzékelés bizonyos funkcióinak ellátására. A legváratlanabb bejelentés az irányító kapcsán mégis a START és a SELECT gombok eltörlése. Helyüket a SHARE és az OPTIONS veszik át. Utóbbi értelemszerűen a beállításokat és a játék közbeni menüt aktiválja, előbbi viszont a közösségi funkciókat, amikből bizony nem kevés akad.

VÁR A FELHŐ

A SHARE, vagyis a megosztás azt tudja, amit a neve is sugall: az éppen aktuális játék képének rögzítését és feltöltését, valós idejű sugárzását. Nem kell többé külső eszközökkel bajlódni, a nyersanyagot megvágni, egy PC közbeiktatásával a netre juttatni, mindezt szinte automatikusan, magától is megcsinálja a konzol. Hangsúlyos szerep jut a streamelésnek is: a több száz millió dollárért felvásárolt Gaikai-technológiának hála már nem kell a demók letöltésével bajlódni, a PlayStation Store-on lévő ízelítők azonnal, egy kattintást követően kipróbálhatók, így téve szó szerint azonnalivá az egyes játékok elérését. Ez nemcsak magára a felhasználóra, de az ismerőseire is vonatkozik – ha például valaki elakad egy nehéz résznél, egy túl nagy kihívást jelentő főellenfélnél, virtuális meghívót küldhet egy barátjának, aki egy kattintással átveheti a gép és a játék feletti irányítást, átsegítve a bajba jutottat a lehetetlen szakaszon.

Ez az internet- és közösségközpontúság a PlayStation 4 elsőszámú üzenete. A látottak alapján kijelenthető, hogy nem egy hagyományos masina készül, hanem egy olyan, amely akar, és mer is újítani. És hogy mikor jön? Pontos megjelenési időpont nincs, ahogy még ár sem, de egy dolog biztos: a jövő elkezdődött.

INFAMOUS: SECOND SON

Az első rész kiadása előtt nagy bátorság lett volna arra fogadni, hogy az inFAMOUSból akkora sikercím lesz, hogy egynél is több folytatást kap, erre itt a PS4, és itt van a Second Son is, amely sorozatban már a harmadik szuperhősös kaland lesz. Egyelőre kifejezetten keveset tudni a játékról, az például nem egyértelmű, hogy az eddigi főhős, Cole, egyáltalán szerepelni fog-e benne. A baj viszont mindenképp nagy az inFAMOUS világában, mert elszabadultak az emberfeletti képességekkel rendelkező gonosztevők, akik akár fényes nappal is lángba tudnak borítani egy várost, ha úgy tartja kedvük.

KNACK

Új Sony gépet platformjáték nélkül még úgysem lehet elindítani, hogy ez a műfaj már jó pár éve nem szerepel a népszerűségi listák csúcsán. A Knackre mégis érdemes lesz figyelni, mert minden jel szerint ez lehet a PlayStation 4 „Ratchet & Clank"-je, a játék, amely rengeteg családnak el tudja majd adni a gépet. A történet szerint háború tört ki az emberiség és a goblinok között. Szerencsére ezúttal is akadt egy tudós, aki egy ősi civilizáció tanulmányozásával rájött, hogyan adhat öntudatot a földből kiásott ereklyéknek. Ezeket összecsavarozva született meg Knack, a kis robot, aki titokzatos erőkkel felszerelkezve segíti az embereket.

DEEP DOWN

A látványos, de semmitmondó előzetesek versenyét kiütéssel a Capcom-féle Deep Down nyerte, a vadonatúj játékról ugyanis az égvilágon semmit sem tudni, azt leszámítva, hogy lesz benne hatalmas tűzokádó sárkány, páncélba öltözött lovag, meg minimum egy barlang. Azért vannak a műfajra és a játékmenetre utaló jelek, a csak dísznek belógatott menü alapján ez bizony valamiféle akció-szerepjáték lesz, ha tippelnünk kéne, akkor a Dark Souls mintájára, mert annál népszerűbb RPG jelenleg kevés van a piacon – habár ott van még a pont a Capcom által elindított, és felfuttatásra váró Dragon's Dogma is, aminek szintén DD a rövidítése...

DRIVECLUB

Mivel a Gran Turismo-sorozat számozott részeire szó szerint fél évtizedeket kell várni, ezért ott a hatalmas, betöltetlen lyuk a PS3 palettáján, az autós játék kategóriájában. A Driveclub ezt a piaci rést szeretné kihasználni. Hogy szimulátor vagy arcade játék-e, az még nem egyértelmű, az viszont biztos, hogy nagy hangsúlyt fektet a közösségi élményre: a játékosok klubokat alapíthatnak, rivalizálhatnak, bajnokságokat indíthatnak, és öregbíthetik mind a saját, mind a csapatuk hírnevét. A Driveclub mögött az a Motorstorm-szériáról ismert Evolution Studios áll, amely már 2006 óta tolja a PlayStation- exkluzív franchise szekerét.

KILLZONE SHADOWFALL

A hosszúra nyúlt PlayStation 4 bemutató csúcspontját ismét az a holland nemzetiségű Guerrilla Games szállította, amely már a PS3 beharangozásakor is el tudta kápráztatni a nagyérdeműt – igaz, akkor és ott még csak egy render-videót tudtak mutatni, a Killzone-sorozat negyedik része viszont teljes valójában és pompájában vonult ki a színpadra. A háború tehát folytatódik, méghozzá harminc évvel az előző felvonás után. Az ISA-erők és a helghastok között béke van, mióta utóbbiak bolygója lakhatatlanná vált, és emiatt a két nép kénytelen egy planétán tengődni. Berlinhez hasonlóan egy hatalmas fal választja el őket egymástól, de hegemóniáról szó sincs: az atrocitások mindennaposak, sőt, az események idővel egy újabb háborúban csúcsosodnak ki – értelemszerűen te (a játékos) pontosan ebben veszel részt. A Shadowfallról elsősorban azt lehet elmondani, hogy hihetetlenül szép, és ezt úgy tessék érteni, hogy a magyar nyelv nem rendelkezik olyan jelzőkkel, amely pontosan vissza tudná adni azt a szintet, amit a játék grafikája képvisel. A leghihetetlenebb ebben az, hogy ehhez a gép erőforrásainak csak a töredékére van szüksége. Persze ennek is megvan az oka, a Shadowfall ugyanis a PlayStation 4-gyel párhuzamosan, azaz már idén megjelenik.

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Közeleg a vérfarkasok éjszakája...

http://www.sangfroidgame.com/

Ha minden jól megy, április elején végre megjelenik az Artifice Studio első, ám igencsak ütősnek ígérkező játéka, a kissé nehezen megjegyezhető című Sang-Froid: Tales of Werewolves. A játék 1858-ban játszódik Kanadában, főhőse két férfitestvér, akiknek meg kell védeniük beteg húgukat az éjszaka támadó vérfarkasoktól és egyéb rémségektől. A mechanika leginkább az Orcs Must Die!-hoz hasonlítható. Nappal el kell helyeznünk különféle csapdákat az éjjel megvédendő objektumok körül annak ismeretében, hogy milyen szörnyekre számíthatunk majd, és azok milyen útvonalon támadnak, illetve vásárolhatunk a városban felszerelést, mindenféle „boostokat" adó italokat, és áldást kérhetünk a fegyverekre/lőszerre. Éjjel aztán külső nézetes akciójátékként puskával, fejszével és persze a kihelyezett csapdák segítségével kell lenyomni a több hullámban érkező dögöket. A sikeres akciók pénzt és XP-t érnek, utóbbiakat egy igencsak kiterjedt képességfán költhetjük el, így a szavatosság is hosszú távra biztosított – ráadásul a cucc még jól is néz ki. Mahmud kolléga benne van a bétában, és amint megjelenik a játék (ami egyébként elnyerte a közösség bizalmát, így a Steamen is megvásárolható lesz), tesztet is olvashattok róla, talán már a következő számban.

Delver's Drop: bátraké a szerencse

http://delversdrop.com/

Kellemes kis akció/RPG bukkant fel a Kickstarteren Delver's Drop címmel, amelyet a Pixelscopic nevű független amerikai csapat készít, és amelyet olyan klasszikus SNES-címek ihlettek, mint a The Legend of Zelda: A Link to the Past és a Secret of Mana (hozzátéve, hogy a grafika ezúttal HD-felbontású). Egy felülnézetes dungeon-crawling játékról van szó, amelyben véletlenszerűen felépített pályákon kell leölni rengeteg szörnyet, és összeszedni tömérdek kincset, felszerelést, eközben pedig fejlődni, új képességekre szert téve. A mechanika sokat merít a roguelike zsánerből, ám itt a srácok a permadeth egy megengedőbb formáját alkalmazzák: bár emberünk meghal, képességeit, tapasztalati pontjait, cuccai egy részét megtarthatja. Ennek ellenére persze nem szabad agyatlanul nekiesni az ellenségeknek, nem árt némi gondolkodás, taktikázás sem, kihasználva a pályákon található objektumokat, csapdákat, melyek működése mind valós fizikán alapul. Öt darab, különféle tudású hős közül választhatunk majd, ebből hármat ismert (varázsló, gladiátor, zsivány), kettőt a kickstarteres projekt támogatói szavazhatnak meg. A Delver's Drop a tervek szerint idén októberben jelenik meg PC-re és Macre, 15 dollár körüli áron, de várható linuxos és okostelefonos port is. A KS-adakozás a magazin megjelenése előtt egy nappal lezárult, de a Greenlighton még szavazhattok a játékra.

Pár nap múlva landol az idegen pók!

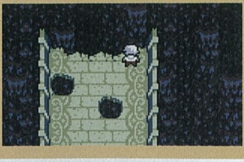
http://www.alienspidy-game.com/us/

A PC Guru Online-on még tavaly októberben közöltünk egy előzetest az Enigma Software Alien Spidy című aranyos, ám meglehetősen nagy kihívást nyújtó platformjátékáról. A cucc elég egyszerű mechanikájú, hiszen ugrálva, akadályokat és ellenségeket kerülgetve, no meg pókfonálon lengedezve kell összeszednünk az űrből érkezett hősünkkel a színes bogyókat – bár aki a műfajt ismeri, az tudja, hogy a feladat azért nem lesz ennyire egyszerű... A játék dizájnja leginkább az Insanely Twisted Shadow Planetre hajaz, ami eleve nem rossz ajánlólevél, és meglehetősen szórakoztatónak is tűnik, így egy próbát biztosan megér. Az Alien Spidy március 20-án jelenik meg PC-re Steamen, illetve az XBLA és a PSN rendszerében.

Anodyne: egy varázslatos utazás

http://www.anodynegame.com/

Február negyedikén jelent meg két fiatal srác, Sean „Seagaia" Hogan és Jonathan Kittaka (nem hivatalos néven: Analgesic Productions) játéka, a klasszikus, elsősorban marokkonzolos Zeldákra, illetve a kultikus Yume Nikkre (http://yumenikki.wikia.com/) hajazó Anodyne. A játék tehát egy 2D-s, felülnézetes akció/kaland, melyben egy Young nevű emberkével kell felfedeznünk egy változatos helyszínekben bővelkedő álomvilágot, úgy a felszínen, mint a föld alatt, és persze megküzdenünk seregnyi rusnya és fura szörnnyel. A bájos, a 16-bites időket idéző retró grafika mellé egészen parádés, hetvenpercnyi (külön is megvehető) zenei anyag társul, így aki fogékony e műfajra, annak érdemes kipróbálni a hivatalos oldalon elérhető demót. Ha tetszett, ugyanitt kilenc dollárért meg is lehet vásárolni a kedves kis jószágot, és a Greenlighton is szavazhattok rá (sőt, itt egy 15%-os kedvezményre jogosító kódot is találtok!).



AZ ALMOST HUMAN BEJELENTETTE A LEGEND OF GRIMROCK MÁSODIK RÉSZÉT. RÉSZLETEK HAMAROSAN!

Folytatódik a Blackwell-saga!

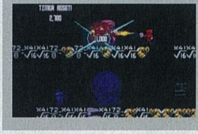
http://bit.ly/YOtlEq

Dave Gilbert az Adventure Games Studio hivatalos fórumán jelentette be a Wadjey Eye kiváló kalandszériájának legújabb, sorrendben ötödik részét. A Blackwell Epiphany sztorija szerint Rosa Blackwell és „szellemes" társa, Joey Mallone közös történetük eddigi legnagyobb kihívása elé néz: egy olyan ismeretlen erővel kell megküzdeniük, mely képes elpusztítani az élet csíráját, széttépni a holtak lelkét, hogy saját, sötét céljait elérje. Az alkotói stáb változatlan: Dave Gilbert írja a forgatókönyvet és programozza a játékot, Ben Chandler felel a grafikáért, Thomas Regin pedig a zenéért, és persze a két főhőst ismét Rebecca Whittaker és Abe Goldfarb kelti életre. A Blackwell Epiphany a tervek szerint idén ősszel jelenik meg, így addig bőven van lehetőség bepótolni a lemaradást – megéri!

Rád is vár a Halott Nindzsák Háza!

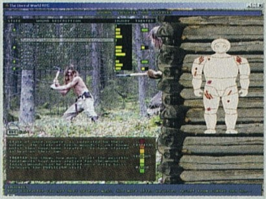
http://megadev.tumblr.com/

2011 januárjában jelent meg az Adult Swim kínálatában egy jópofa, böngészőben játszható platformjáték House of Dead Ninjas címmel. A Megadev játéka akkora sikert aratott, hogy a srácok „Super" előtaggal kiegészítve tavaly augusztusban elkészítették a flash-verziót – és miután ez még zajosabb fogadtatásban részesült, a Super House of Dead Ninjas végül idén februárban immár teljes értékű játékként felkerült a Steam kínálatába is. És hogy miről is van szó? Nos, ahogy említettem, egy 2D-s platformjátékról, melyben nindzsánkkal kell lejutni egy véletlenszerűen felépített torony aljába úgy, hogy nemcsak a számtalan ellenséggel, akadállyal és csapdával kell megküzdenünk, hanem a folyamatosan ketyegő órával is. Az időt (hasonlóan a Sine Morához) gyilkolással és bónuszelemek összegyűjtésével növelhetjük, tehát nagyon nem lehet pihenni akció közben – szerencsére küzdelmünket rengeteg fejleszthető fegyver és felszerelés segíti. A Steam-verzió számos friss pályát, gyilokszerszámot és rusnya bosst kínál, ráadásul Steamworks támogatással bír, így a kreatívok a térképszerkesztő segítségével új kihívások elé állíthatják vetélytársaikat.



Ingyenes az UnReal World!

http://www.jmp.fi/~smaarane/urw.html



Tudom, hogy kevesen ismerik az UnReal Worldöt, holott a Sami Maraanen által kitalált roguelike túlélő-szerepjáték mára kultikus-klasszikus státuszba emelkedett. Az URW első verziója 1992-ben (!) jelent meg, és azóta masszív rajongótábort gyűjtött maga köré, amit annak is köszönhet, hogy a finn srácok folyamatosan fejlesztik alkotásukat, újabb tartalmakkal és lehetőségekkel kibővítve azt. A játék a vaskorban játszódik, világa a finn mitológián és folklóron alapul, és szabadon választhatunk benne szerepet, legyen az halász, vadász, világtól elvonuló remete, vagy épp kereskedő. Az óriási, véletlenszerűen generált világban meg kell küzdenünk az elemekkel, a természettel, beletanulva abba, hogyan szerezzük meg és készítsük el a mindennapi élethez és a túléléshez szükséges ételeket, eszközöket, felszerelést. Bevallva vagy bevallatlanul, de nagyon sok mai, hasonló elemekkel bíró indie játék merített ihletett az URW-ből, amely február 21-étől ingyenesen letölthető, ám további sorsa az adományoktól függ, így akinek tetszik a játék, érdemes rááldoznia pár dollárt.

Amikor a gondolataiddal tényleg ölni lehet...

http://kck.st/11D9iWn

Nem, a cím nem vicc, egy Lat Ware nevű (amúgy a DigiPen főiskolán végzett – ott nagyon tudnak valamit) amerikai srác és maroknyi csapata egy olyan multis FPS-en dolgozik, amelyben a különféle objektumok, illetve karakterünk mozgatását agyhullámok segítségével végezhetjük el. Mielőtt valaki mindezt valami durva lázálomnak titulálná, jelzem, hogy a technológiai alapot egy kereskedelmi forgalomban, száz dolláros áron kapható készülék, a Mindwave jelenti (http://neurosky.com/Products/MindWave.aspx), a srácok ennek kimeneti jeleit fordították át a játék nyelvére. A Throw Trucks With Your Mind („dobálj teherautókat az elméddel") névre keresztelt projekthez természetesen a Kickstarteren keresnek támogatókat, és hogy sikeres volt-e a gyűjtés, az pont magazinunk megjelenésének napján derül ki. A jövő mindenesetre pár gondolatnyira van csak...

A Limbo egyik atyja színes tintákkal álmodott

http://kck.st/11D9iWn

Jeppe Carlsen neve bizonyára nem sok embernek cseng ismerősen, ám ha azt mondom, hogy a dán fiatalembernek köszönhetjük a fantasztikus Limbo feladványait, akkor máris leborulhatunk a lábai elé. Barátunk továbbra is a Playdead csapatát erősíti, szabadidejében azonban, amolyan hobbiprojektként, két éve egy fura, ám ránézésre is durván zseniális kis cuccot hegeszt 140 címmel. A játék, melyet immár barátaival közösen készít, a Bit.Trip címekhez hasonlóan egy ritmusalapú platformer (a zene Jakob Schmid munkája), megjelenésében másik nagy szerelmünk, a Thomas Was Alone színes, 2D-s, minimalista dizájnját követi (ezen Niels Fyrst és Andreas Peitersen dolgozik). Egyelőre kb. ennyi, amit tudunk róla, és az, hogy máris beválasztották az idei IGF esélyesei közé...

FEBRUÁR 6-ÁN MEGJELENT A TALE OF TALES (ROVATUNKBAN KORÁBBAN BEMUTATOTT) JÁTÉKA, A BIENTŐT L'ÉTÉ A STEAMEN.

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Se papagáj, se kampókéz, se hajópallóról vízbe lökés – az igazi, felnőttes kalózok világát eleveníti fel az Assassin's Creed-sorozat soron következő tagja, amely önálló kiegészítő helyett számozott folytatásként száll vízre idén ősszel.

A játék csak a címében a negyedik: ha a nagygépes részeket nézzük, az Assassin's Creed-sorozat valójában már letudott öt felvonást, ha viszont beleszámoljuk a kézi konzolos és mobilos kalandokat is, akkor ez a szám máris tíz felé kúszik. Mindezt nagyjából hat év alatt: alig kellett ennél több idő a hónap végén érkező BioShock Infinite-nek vagy a Grand Theft Auto V-nek. Hat év alatt elkészült egy sorozat, felépült több világ, megelevenedett több korszak, megjelent annyi epizód, amennyit általában másfél évtized alatt szokott kitermelni bármelyik másik játékóriás. Ilyen előtörténet, ilyen iram mellett nehéz izgatottnak lenni, különösen a sokak számára kiábrándító Revelations, az elvárásokat sok szempontból nem teljesítő Assassin's Creed III, illetve a legutóbbi, kifejezetten borzalmas DLC után. Az Assassin's Creed IV mégis ott van a horizonton, és ez lehet a lehető legjobb epizód, amit a Brotherhood óta látott az orvgyilkosok családja.

A hajók megcsáklyázása, majd a legénységgel vívott kardpárbaj a játék talán legizgalmasabb és egyben leglátványosabb része

KALANDRA FEL

Az ugyanis tévhit, hogy az Assassin's Creed játékfolyam egyes tagjai egy év alatt készülnek: a Black Flag fejlesztése például 2011-ben, két és fél évvel ezelőtt vette kezdetét, mikor még a Revelations se volt a piacon, az AC III-ról pedig még csak álmodozni lehetett. A szinte minden kontinensen jelen lévő bűnbirodalomban, ahol a civilizáció perifériájára sodródott söpredék volt kénytelen boldogulni. Az új hős sem lesz teljesen idegen a rajongók számára: Edward Kenway két generációval előzte meg unokáját, Connort. Kenway a történetet kalózként, és ugyanolyan vicces, a szarkazmust is előszeretettel éltető sármőrként kezdi, mint későbbi sarja, Haytham Kenway.

Évente jó, ha egy kalózos játék a piacra kerül, így már a témaválasztás miatt is érdemes figyelni az új AC-epizódra

nagyvállalatok egyik előnye az, hogy egynél több vasat tarthatnak a tűzben. A Black Flag esetében ez azt jelenti, hogy nyolcnál is több stúdió dolgozik a játékon. A fejlesztést a Ubisoft Montreal egy új, az AC III-at passzoló csapata vezeti, segítő kezet a teljes hajózást kiötlő Singapore nyújt nekik, az egyéb feladatokat pedig a Sofia, az Annecy, a Kiev, a Quebec, a Bucharest, illetve a Montpellier részlegek végzik. Sok ember, sok kéz, egyetlen játék, és hatalmas ambíciók.

Ahogy mindig, úgy ezúttal is egy új történelmi korszak elevenedik meg. A naptárakat ezúttal nem kell évszázadokkal előrepörgetni, csak pár évtized lesz az eltérés a harmadik részhez képest – igaz, hátrafelé. A tizennyolcadik század elején járunk, de nem a díszes Európában vagy a kolonizációs háborúkat vívó Amerikában, hanem a Karib-tengeren, a kalózok világában, a vérrel, verítékkel, lőporral, rummal és nagy hajócsatákkal kivert, veretes

Természetesen idővel vége szakad a szabad rablásnak, betoborozzák az asszasszinok közé, de Edward nem tudja teljesen hátrahagyni múltját. Megvan a maga titokzatos, senki által sem ismert célja és motivációja, amiért még a testvériség szabályait és jóhiszeműségét is hajlandó beáldozni. Hiszen ez a Karib-tenger, ahol minden megengedett, nincs, aki elítéljen, nincs, aki rossz szemmel nézzen az emberre, sem a múltban, sem a jelenben. Mivel Desmond sajnálatos módon elpatkolt az Assassin's Creed III végén, ezért a kevéske modern misszióban nem ő, hanem egy teljesen jelentéktelen Abstergo-ügynök kutatja fel Kenway múltjának apró részleteit. Tekintve, hogy soha, egyetlen alkalommal sem sikerült még csak megközelíteni sem a főjáték színvonalát a desmondos részekkel, ezért valószínűleg mindenki örülni fog a

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2013. 11. 01.

STÍLUSMINTA

Assassin's Creed Revelations
2011 (UBISOFT)

Assassin's Creed III
2012 (UBISOFT)

futurisztikus környezet háttérbe szorításának, aki pedig esetleg fanyalogna, annak ott lesz a remény, hogy valahogy, valamikor csak sikerül még belefutni az ellenállócsoport valamelyik élő tagjába.

A sztori megírását és kialakítását nem a Karib-tenger kalózai filmek, vagy az életformát teljesen az élére állító, rózsaszínnel átitatott mesék és gyerekbarát műsorok ihlették, hanem az olyan HBO-féle „felnőttesítés", mint amit a méltán népszerű Trónok harca sorozatban is tapasztalhatunk. Kenway kalandja minden szempontból komornak ígérkezik, nyoma sem lesz a kor megszépítésének (arra azért nem kéne nagy összeget tenni, hogy az AC III-mal szemben itt nem tesznek majd úgy, mintha a rabszolgaság nem létezett volna), a kalózok itt ölnek, rabolnak és erőszakolnak, a kormányzók és más befolyásos személyek pedig halálra zabálják magukat. Kenway ellenfeleinek zömét ráadásul nem a templomosok adják majd: bár befolyásuk a Karib-tengeren is érezhető, és több konfrontáció is várható az örök ellenlábasokkal, itt mégis inkább rivális, nagy hatalmú kalózok törnek

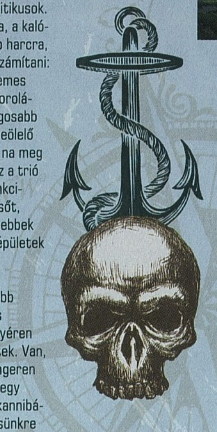
Az Assassin's Creed III helyenként csalódás volt, de a tengeri csaták tökéletesre sikerültek. Nem csoda, hogy a folytatás erre épít.

majd borsot feltörekvő hőszunk orra alá. A történelmi hűséget hivatottak erősíteni azok a valóban létezett személyiségek, akikről az átlagember csak nagyon keveset tud, és a történészek sincsenek teljesen tisztában életük minden részletével – vagyis ideális alanyok ahhoz, hogy egyedi, a valóságtól elrugaszkodó eseményeknek legyenek részesei. Feketeszakállról, a tengerek rettegett kalózáról ugyan már mindenki hallott, Anne Bonnyról, Charles Vane-ről és Ben Hornigoldról viszont maximum csak a téma szakértői és rajongói, ám a többiek se csüggedjenek, hiszen az egyik keretes anyagunkban mindegyikükről regélünk pár sort. Az azért biztos, hogy a korszak egyik leglátványosabb történése, a spanyol armada csúfos bukása mindenkit megszólít és elkápráztat majd, valahogy úgy, mint az Assassin's Creed III lexingtoni ütközete, vagy a Függetlenségi Nyilatkozat aláírása.

VALÓ VILÁG

A Karib-tenger nem véletlenül kerül szóba a teljes nevével: a Black Flag a sorozat történetének eddigi legnagyobb játékterével rendelkezik, és a hullámok törvényen kívüli világa közel félszáz helyszínnel várja a játékosokat. A fő területet három nagyváros alkotja. Havanna, Kuba fővárosa ekkor a térség legfejlettebb, legeurópaibb része volt. Külsőre akár egy olasz nagyváros (Firenze) is lehetne, csakhogy az utcáin nem gazdag ficsúrok, tehetős bankárok és kövér bíborosok sétafikálnak, hanem tollas kalapú urak, kabátos katonák és jómódú politikusok. Nassau ezzel szemben a bűn Mekkája, a kalózok, martalócok székhelye. A legtöbb harcra, a legsötétebb jelenetekre itt lehet számítani: kard nélkül még a közértbe sem érdemes lefutni. A sort és a nagyvárosok felsorolását záró Kingston már jóval barátságosabb hely, amit elsősorban a házakat körbeölelő ültetvényeknek és dohányföldeknek, na meg az ezt őrző katonáknak köszönhet. Ez a trió ugyanolyan zajos méhkasként fog funkcionálni, mint New York vagy Boston, sőt, ezek a városok ekkoriban még fejlettebbek is voltak, ha nem is a kultúra, de az épületek magassága terén mindenképp.

A felsoroltak azonban csak a népesebb vidékeket jelentik, ezen kívül ugyanis tucatjával vannak kisebb-nagyobb, gyéren lakott, vagy teljesen néptelen szigetek. Van, amelyik kincset rejt, egy másik a tengeren portyázó bandáknak adhat otthont, egy harmadikon pedig nem kizárt, hogy kannibálok várnak friss húsra. A rendelkezésünkre



álló világ felfedezése és bebarangolása száz százalékosan kötetlen, a Black Flag pontosan azt a sandbox játékmenet követi, mint bármelyik másik Assassin's Creed, egy apró, de annál fontosabb újítással: nincs többé töltőképernyő. Oké, bizonyos esetekben (videók előtt, nagyobb csaták felvezetésekor) találkozhatunk majd velük, minden más esetben – például a hajózáskor – viszont már nem. Ha ugyanis a habokat szeled, és a távcsöved segítségével kiszúrsz egy új pontot, egy még felfedezetlen területet a horizonton, simán odahajózhatsz, és anélkül léphetsz le a fedélzetről, hogy egy illúzióromboló vágással kellene szembenézned. A felfedezést még a víz sem korlátozza, mert egy házilag barkácsolt búvárharanggal még a tengerfenék is megvizsgálható, értékes kincseket rejtő roncsokban, csodás korallzátonyokban keresve a megváltást. Természetesen ez

BLACKBEARD

Edward „Feketeszakáll" Teach a kalózkodás történetének egyik legismertebb alakja. A feltehetően Angliában, Bristolban született Teach egy francia kereskedőhajó elfoglalásával és felszerelésével indult el a ranglétrán. Hajójával főleg az amerikai kolóniákat riogatta, és Charleston kikötőjét egyszer valóságggal ki is éheztette. A mondáktól eltérően Feketeszakáll egyáltalán nem volt vérszomjas, sőt, a demokrácia szabályait betartva irányította embereit.

CHARLES VANE

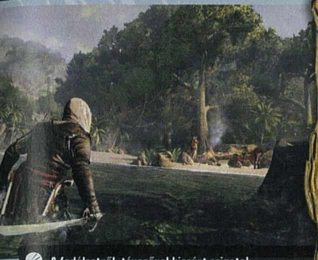
Az angol születésű Charles Vane nem válogatta meg az áldozatait: mind hazája, mind a franciák hajóit előszeretettel riogatta. Hároméves pályafutása során az egész Bahamákat rettegésben tartotta: sorra pusztította el ellenségeit, és egy ponton még Nassau városát is elfoglalta. Nem hatotta meg túlságosan az sem, hogy kétszer is kegyelmet kapott, hiszen mind a két esetben beintett a hatalmasságoknak, és inkább visszatért a fosztogatáshoz.

BEN HORNIGOLD

A szintén angol Benjamin Hornigold meglehetősen érdekes karriert futott be: másodtisztje az az Edward Teach volt, aki a későbbi Feketeszakállként talán még rajta is túltett. Angol hajókat soha, egyetlen ízben sem támadott meg, azzal érvelve, hogy ő valójában a rendet igyekszik fenntartani a többi hajó megrendszabályozásával. Hornigoldot a saját legénysége váltotta le, ezt követően pedig átállt a másik oldalra, és kalózokra kezdett vadászni.

ANNE BONNY

Anne Bonny a meglehetősen kevés női kalóz egyik legismertebb alakja. Az ír születésű hölgy Rackham kapitány szeretőjeként, majd nejeként kezdte a pályafutását. Kapitánnyá ugyan sosem vált, de legénységével és kalózkollégáival több hajót is elfoglalt, mígnem Jamaica akkori kormányzója el nem fogta az egész bagázst. Bonnyt halálra ítélték, de mind a mai napig nem derült ki, hogy végre is hajtották-e az ítéletet, vagy esetleg megúszta a büntetést.



A fedélzetről, távcsővel kiszúrt szigetek rengeteg titkot, kincset és ellenfelet rejtenek

A kalózkodás vége

A kalózkodás aranykora meglehetősen gyorsan, kevesebb mint egy évtized alatt ért véget. Erről elsősorban az utrechti egyezmény tehet, amely ugyan rengeteg új embert és talpraesett tengerészt terelt a kalózkodás, mint foglalkozás felé, de idővel olyan sokan szelték már a vizeket a Karib-tengeren, hogy a rivalizálás visszafelé sült el. Túlságosan sok volt a csata, elfogytak a kifosztható hajók, az európai nagyhatalmak elkezdtek őrjáratozni és hatalmas kíséreteket rendelni a legfontosabb árukat szállító bárkák mellé, így 1718 végére a kalózkodás visszaszorult, rá egy évre pedig szinte teljesen meg is szűnt. Aki esetleg mégis a tengeren maradt, inkább a rabszolga-kereskedelembe szállt be, hiszen ez vált a kalózkodás kora után a legjövedelmezőbb foglalkozássá. Kalózok persze ma is vannak, elsősorban a szomáliai partok mentén, de már az ő napjaik is meg vannak számlálva.

A templomosok még évszázadok alatt sem jöttek rá, hogy kerülni kell a csuklyás embereket

a világ se veszélytelen, a vízben ragadozók – cápák, ráják, bálnák – várják a gyanútlan prédákat, így Kenwaynek fel kell készülnie arra, hogy nem aranyládikára, hanem a faláb felé vezető útra lel.

Matrózok a fedélzeten

Szerencsére hősünk egyáltalán nem lesz kénytelen egyedül részt venni a viszontagságokban: a Black Flagnek ugyanis tulajdonképpen három szereplője van. Edward Kenway, a kalózból lett orvgyilkos, Jackdaw, a hajója, illetve az azon szolgáló matrózok. Jackdaw az egyik legnagyobb jármű, ami a Karib-tenger vizeit szeli. 60 méter hosszú, 26 vitorla hajtja, a fedélközben pedig hat ágyú várja a tűzparancsot. És ahogy az Assassin's Creed III-ban, úgy itt is lehetőség van a hajónk felfejlesztésére. Páncélzat húzható a külső deszkákra, súlyos orr tolható a hajó elejére, mozsárágyúból pedig akár ötvenet is be lehet élesíteni. Ezek a bővítések nemcsak szebbé teszik a gályát, de harci képességeit is javítják – a Black Flagben végre rendesen ki lesznek dolgozva a kisebb és nagyobb bárkák, mindegyikük a méreteihez és a felszereltségéhez mérten fog viselkedni. A kicsik

megpróbálnak távolról szitává lőni, a legnagyobbak akár az orrukkal is átszakíthatják a hajónkat, ha pedig minden kötél szakad, jöhet a csáklyázás, és a kardpárbaj a legénységgel.

Ez persze visszafelé is igaz, a Jackdaw is rendelkezik matrózokkal, máskülönben kik innák ki a rumos hordókat, és kik mondanának nemet a C-vitaminra? A korábbi részekben megismert asszasszin-toborzás ezúttal legénységverbuválásba fordul át. Tagok felszedhetünk elhagyatott szigeteken, kocsmákban, vagy kifejezetten a humánerőforrásra szakosodott intézményekben. Az biztos, hogy egyiknek sem jut majd igazi, nevesített szerep: itt mindenki igazi ágyútöltelék, a csatákban a matrózaink akár tucatjával is a hullámsírba kerülhetnek, de akadnak majd olyanok is, akik a hatalmas, az egész hajót megropogtató viharokban vesztik az életüket, továbbá a csáklyázáskor is magas lesz az elvesztett emberek száma. Kenway persze nemcsak a frontvonalon küzdhet, hanem kihasználhatja az asszasszin-tudását is, csendben, az éj leple alatt intézve el a kiszemelt hajó kulcsfontosságú embereit.

Történhet ez a sztori előre lefixált, elkerülhetetlen pontjain, vagy azokban a véletlenszerű mellékküldetésekben, melyek bármiféle előjel nélkül tűnnek majd fel. Az ilyen feladatok széles skálán mozognak, a bálnavadászattól kezdve az ártatlanok megvédésén át egészen a gigantikus csatákig terjed a kínálat. Például előfordulhat olyan helyzet, hogy feltűnik egy sziget nagyságú, természetesen ellenséges hajó, ami ellen esélytelen lenne a frontális támadás. A horizonton viszont látszik, hogy viharfelhők gyülekeznek: ha sikerül a megfelelő irányba csalni az ellenlábast, akkor a felverődött hullámok, a süvítő szél meg tudja annyira tépázni az ellenséges lélekvesztőt, hogy meg lehessen próbálni a csáklyázást, és az ezzel járó előnyök kiharcolását. A hajók elfoglalása és kirablása ugyanis az egyik elsődleges módja a nyersanyagok beszerzésének. A Black Flagben ebből több fajta is akad: a legértékesebb portéka a rum, az arany, a ruha és az ékszer. Az ezekkel való csencselés, a rakomány értékesítése juttat ahhoz a pénzhez, amiből a hajófejlesztések finanszírozhatók, és ezzel be is zárul a kör.

Szevasz, Hook!

Ígéretből, ötletből persze eddig se volt hiány, de az Assassin's Creed III után azért jogos, ha valaki fenntartással közelít a játékhoz. Egy év után számozott részt kiadni hatalmas bátorságra (vagy túl nagy mellényre) vall, és egyelőre még nem látszik, hogy a kidolgozottabb hajócsatákon túl van-e bármi olyan elem a Black Flagben, ami indokolttá tenné a négyest az Assassin's Creed név mögött, de azért adjuk meg az esélyt – csalódni eddig csak kevésszer lehetett az asszaszinok történetében, kalózos játék pedig úgyis annyira kevés jön, hogy minden egyes próbálkozónak csak örülni lehet. Főleg, ha rumot is hoz!

KELEKÓTYA VÁROSTROM

CASTLESTORM

[IRTA WILSON] **Nagy utat járt be a Zen Studios: a flipperekből felépített birodalom katonái ugyan már próbálkoztak más stílusban, de 2013 lesz az első év, mikor végre új vizekre eveznek, és egynél több vasat is a tűzbe helyeznek. Kipróbáltuk a Castlestormot, a magyar sikercsapat meglepően egyedi játékát!**

A Zen Studios sikerének titka több tényezőre vezethető vissza, viszont kettő mindennél hangsúlyosabb közülük: a türelem és a tökéletességre való törekvés. Játék tőlük addig nem kerül a piacra, míg százszázalékos állapotba nem kerül, míg minden hibát ki nem irtanak, míg annyira szórakoztató nem lesz, hogy megérje kiadni érte azt a relatíve kevéske összeget. Ez egyrészt megmagyarázza azt, hogy a fejlesztők miért ülnek immáron egy éve a Castlestormon, a játékon, amely a bejelentésekor a még mindig dúló Angry Birds-láz meglovaglását tűzte ki céljául (legalábbis a képek, videók alapján), másrészt az is érthető ezáltal, hogy mostanra miért vált belőle egy sokkal jobb, tartalmasabb és egyedibb játék.

REPÜLŐ BIRKÁK

Csupán a videobemutatók és egyéb marketinganyagok alapján meglehetősen csalóka képet ad a Castlestorm, mert sokkal több annál, mint aminek elsőre látszik. Vénájában a kazuárság könnyedsége csobog, érfalait a szerepjátékok fejlődési rendszere borítja, pitvarába a tower defense fészkelte be magát, bőrét pedig a nem mindig ízléses humor és hivogatóan tarka színvilág fényezi. Szabályai egyszerűek, a játékmenete szó szerint percek alatt megtanulható, szavatossága mégis magas, a program kampánya akár hetekre elegendő tartalommal rendelkezik, és akkor még a multiplayer módhoz hozzá sem szagolt az ember. A vad vikingek és a bátor lovagok csatája egy a világbékét elhozó, gigászi gyémánt körül forog, de Sir Gareth viszontagságai ennél azért összetettebbek: egy olyan királyt kell szolgálnia, aki egyáltalán nem veszi őt komolyan, ami persze nem meglepő, ha a legfőbb lovag még bárányokat is hajlandó a katapultba rakni.

GYALOG GALOPP

A főszereplő nem is Sir Gareth maga, hanem a katapult, illetve a hátországot képviselő kastély. A cél minden esetben az ellenséges épület lerombolása, amit rengeteg, különböző sebzéssel, támadási formával rendelkező lövedék, valutáért vásárolható, automatikusan működő egység, illetve varázslat hivatott mind segíteni, mind megakadályozni. A címadó kastélyostrom tulajdonképpen úgy működik, mint az ihlető forrást adó Angry Birdsben, viszont a pár másodpercenként kilőhető lövedékek itt nemcsak mérges malacokban tesznek kárt, de az ellenség várában is. Az épületbontás kellően sok taktikázást igényel, minden monstrumnak vannak gyenge pontjai és jól megerősített részei. A termekre osztott felépítés miatt az sem mindegy, hogy mi semmisül meg, és mi marad állva. Ha például golyót kap az istállónk, akkor nem vásárolható több lovas egység, ha ugrik a lőtér, nem lesznek íjászaink, és így tovább, és ez persze fordítva, az ellenségre nézve is igaz.

Emiatt a kastélyépítés hosszadalmas, de felettébb szórakoztató folyamat, mert elemenként, termenként, legókockák módjára húzható fel a saját kis vár, amely mind a kampányt, mind a multiplayer mód csatáit ki tudja szolgálni. A történet félszáznál is több pályát és tizenkét helyszínt tartalmaz, de a Castlestorm igazán hosszú életre mindenképp az online csatatéren számíthat, és ezt elsősorban a mély fejlődési rendszerének köszönheti, hiszen minden, a sztori során elért eredmény és fejlesztés átcipelhető a multiplayerbe is. Túlságosan sokat sem kell már várni rá, hiszen ha az istenek is úgy akarják, áprilistól már élesednek a katapultok – igaz, egyelőre csak Xbox 360-on, de elég nagy bolondnak (vagy a Castlestorm hősének) kell lenni ahhoz, hogy ne legyen egyértelmű, ez a játék bizony minden elképzelhető platformon várostromba kezd, pont, ahogy az egy jó hadvezérhez illik. Még ha annyira szerencsétlen is szegény, mint Sir Gareth!

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Game Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

MŰFAJ
ügyességi, logikai

MEGJELENÉS
2013 április

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Boom Blox
2008
(ELECTRONIC ARTS)

Angry Birds Star Wars
2012 (ROVIO)

Mókás jelenetekben, vicces párbeszédekben nem lesz hiány a küldetések között, sőt, néha a harcok hevében is szócsatát vívnak egymással a szereplők

A HOLD SÖTÉT OLDALÁN...

ROUTINE

[ÍRTA CHOCHO] **A horrorműfaj manapság reneszánszát éli, különösen a független fejlesztők kedvelik. Ez persze nem csoda, egy Amnesia vagy egy Slender után érthető a lelkesedés, de fontos figyelembe venni, hogy egy nap kifogy a szufla, és maradnak az unalmas klónok. Mázli, hogy a Routine nem ilyen lesz.**

Már csak azért is optimisták vagyunk, mert a mindössze három főt számláló brit Lunar Software munkája minden téren próbál eredeti lenni: kapunk egy holdbéli bázist, egy magányos túlélőt, sok-sok ijesztgetést, és non-lineáris játékmenetet. Mindezeket összegyúrva egy impozáns program képe vetül elénk – szinte már túl impozánsé, de legyünk optimisták: manapság nem sok valódi túlélőhorror játszódik sci-fi környezetben, leszámítva persze az akciójátékká avanzsált Dead Space-szériát.

AZ ŰR ÉS AZ A BIZONYOS SIKOLY

A történetről egyelőre nem tudunk sokat azon kívül, hogy hősünk egy szkafanderes holdlakó, aki egyik nap arra ébred, hogy valami fertelmes dolog kapirgálja a kabinja ajtaját. Ezt a pillanatot már a játék startja követi, emberünk, kezében egy különleges detektorral, a C.A.T.-tel elindul, hogy feltérképezze a bázis minden zugát. A játék helyszíne az első perctől kezdve szabadon bejárható, azaz nincsenek a klasszikus értelemben vett pályák vagy célok. Csak az fontos, hogy megtudjuk, mi történik körülöttünk, s miután rájöttünk az igazságra, életben maradjunk. Bár egy horrorjátékban kiemelten fontos szerep jut a kiszámított riogatásnak és feszültségkeltésnek, a fejlesztők bizakodóak, hogy a magas szabadságfaktor mellett is képesek meglepni a játékosokat. Igaz, a tervezésért felelős Aaron Foster szerint ez a legnehezebb feladat, amivel a munka során szembesültek, mégis vették az akadályokat, s az eddig látott kevés kép és videó alapján hajlamosak vagyunk hinni nekik – még úgy is, hogy egyelőre nem tudjuk, ki vagy mi okán kellene félnünk.

ADATOK

KIADÓ
Lunar Software

FEJLESZTŐ
Lunar Software

MŰFAJ
túlélőhorror

MEGJELENÉS
2013 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Dead Space
2008
(ELECTRONIC ARTS)

Amnesia: The Dark Descent
2010
(FRICTIONAL GAMES)

FÉLELEM A SEMMITŐL?

Igen, jól olvastátok: a Routine ellenfeleiről még semmit sem árultak el a Lunarnál, mert a csapat szentül hisz a meglepetés elemi erejében. Úgy legyen, sokkoljanak, hozzák ránk a frászt, döbbentsenek le, mint még korábban soha – csak aztán nehogy valami ostoba természetfeletti marhasággal zárják rövidre a magányt és depressziót sugárzó hangulatot. A Gamescomon látott trailerben feltűnt ugyan egy android, de a brigád tagjai szerint ez még csak a kezdet.

Akármi is legyen ellenünk, felvehetjük vele a harcot, igaz, még nem tudjuk, hogy mivel. Az mindenesetre elég valószínűtlen, hogy a Hold tele van fegyverekkel, úgyhogy mi arra számítunk, hogy lesznek olyan eszközök, amik ideig-óráig visszatarthatják a ránk törő gonoszt. Erre egyébként azért lesz szükség, mert a Routine-ban a halál végleges: ha elpatkoltunk, a játék kezdődik elölről, nincs mentés, se ellenőrzőpont. Ezt a program úgy kompenzálja, hogy rövid, és minden egyes végigjátszáskor más-más titkokat fedezhetünk fel. A teljes történetet tehát csak lassan ismerhetjük meg.

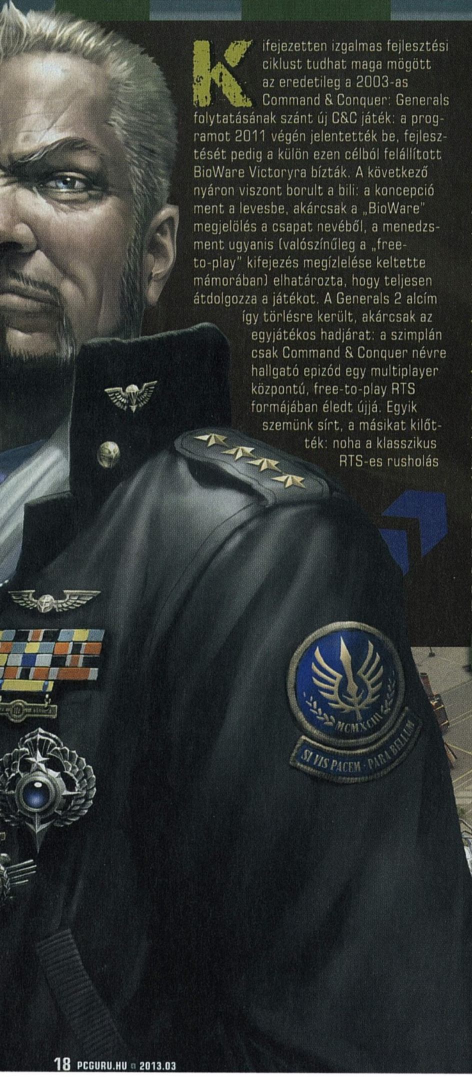
HOLDFOGYATKOZÁS

A Routine-t egyelőre nem a játékmenet részletei teszik vonzóvá (mert azok ugye nem léteznek), sokkal inkább a hihetetlen hangulat és a pazar látványvilág az, ami levesz a lábunkról. Tulajdonképpen mindegy, hogyan sikerül a játék, elég, ha tényleg bejárhatjuk a kihalt (?) holdbázist, és megcsodálhatjuk a '80-as évek sci-fi filmjeinek reprodukált dizájnját. A játék megjelenése valamikor idén tavasszal esedékes Steamen (PC-re és Macre), nagyjából egy időben a Slender: The Arrivallel és az új Amnesiával. Az tehát biztos, hogy idén nem fognak unatkozni a horrorok rajongói – reméljük, minőség terén sem lesz okuk panaszra.

Sajnos még egyetlen olyan képet se tudunk mutatni, amin ellenfél lenne, hiszen ez a Routine legnagyobb titka: senki se tudja, kikkel is kell majd szembenézni a Hold mélyén!

COMMAND & CONQUER

[ÍRTA JOHNBART] **A finoman szólva „bolondos" Red Alert 3 és a csalódást keltő Tiberian Twilight után a 18 éves sorozat visszatér gyökereihez: tankoszlopok, modern téma, bázisépítés és gyors rush-taktika várható az új C&C-től, mindez free-to-play formában tálalva.**



Kifejezetten izgalmas fejlesztési ciklust tudhat maga mögött az eredetileg a 2003-as Command & Conquer: Generals folytatásának szánt új C&C játék: a programot 2011 végén jelentették be, fejlesztését pedig a külön ezen célból felállított BioWare Victoryra bízták. A következő nyáron viszont borult a bili: a koncepció ment a levesbe, akárcsak a „BioWare" megjelölés a csapat nevéből, a menedzsment ugyanis (valószínűleg a „free-to-play" kifejezés megízlelése keltette mámorában) elhatározta, hogy teljesen átdolgozza a játékot. A Generals 2 alcím így törlésre került, akárcsak az egyjátékos hadjárat: a szimplán csak Command & Conquer névre hallgató epizód egy multiplayer központú, free-to-play RTS formájában éledt újjá. Egyik szemünk sírt, a másikat kilőtték: noha a klasszikus RTS-es rusholás igen kívánatos a Tiberian Twilight után, a F2P-modellel szemben azért voltak és vannak aggályaink, még akkor is, ha a hírszerzéstől kapott infók alapján az új C&C-nek minden esélye megvan rá, hogy az idei RTS-felhozatal egyik jelentős darabja legyen.

KIROBBANÓ TRIÓ

Az első fontos infó, amit Tim Morten, a játék kreatív főnöke leszögezett, hogy bár a Generals alcím eltűnt, az új C&C továbbra is a 2003-as vadhajtás univerzumára támaszkodik. A program így a közeljövő (és a képek alapján javarészt sivatagos) harctereire kalauzolja el az önjelölt tiszteket, a milió mellett viszont a játékmenet is az elődből érkezik. A Tiberian Twilight taktikai vonulatát így a jó öreg rush-alapú építgetős RTS-ezés váltja, mely során a rendelkezésre álló erőforrásokból (energiát biztosító olajból és a gyártáshoz szükséges ellátmányból) minél gyorsabban fel kell húznunk egy működőképes bázist, némi védelmet, majd egy alap hadsereget, amivel idejekorán megszorongathatjuk ellenfeleink golyóit. Mindezt három frakcióval tehetjük meg, melyek az eredeti Kína-USA-terrorista tengely újragondolásával kerültek kidolgozásra, a hadviselő felek így markánsan eltérő (de ismerős) szemlélettel harcolnak a békéért és a világuralomért.

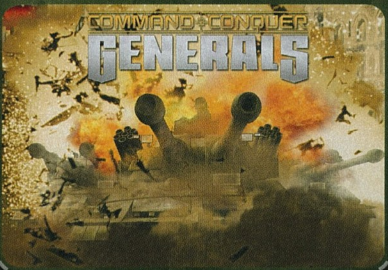
A kampány hiánya ugyan fájó pont, de a három frakció, illetve a jövőbeni tartalmak azért kárpótolni tudnak érte. Pláne ingyen!

Az Európai Unió az előd USA-jának megfelelője, a csapat ennek megfelelően a technológiai fölényre helyezi a hangsúlyt. Kommandósaik railgunnál és minigunnál kisebb fegyverekkel nem járnak, légi erejük elrettentő, tankjaik pedig (bár páncélzatuk relatíve gyenge) félelmetes arzenállal pöfögnek csatába. Egy jól összerakott uniós sereg így a túlerőben lévő ellenlábasokat is felaprítja, ha kellőképpen tehetséges tábornokot kap, ennek azonban a fordítottja is igaz: mivel egységeik igen drágák, a veszteségeket hamar megérzik a dilettáns felettesek. Az erőforrásokat helikopterrel gyűjtik be, bázisaik pedig az RTS-ek őshagyományainak megfelelően épülnek: minden épület egy adott feladatra specializálódik, míg az energiát a Starcraft protossainak energiapilonjaira hajazó tornyok biztosítják, a legnagyobb helyigénnyel így az uniós forrásból épült támaszpontok bírnak.

A Frostbite 2 motor eddig csak a Battlefield- és a Need for Speed-sorozatban tette tiszteletét, de a Command & Conquer megjelenése után egy újabb stílust húzhat le a listájáról

CENZÚRÁZOTT HÁBORÚ

Az új C&C-nek minden esélye megvan rá, hogy a Generals eszmei örökösévé váljon, épp ezért reméljük, hogy megjelenésekor elkerüli majd az olyan botrányokat, mely 2003-as elődje startját övezte. A „terrorizmus elleni háború" tetőfokán kiadott programot annak idején Kínában azonnal betiltották, a pártvezetés ugyanis nem igazán díjazta, hogy a játékban tömegpusztító fegyverekkel mérnek terrortámadást a máskülönben pozitív színben feltüntetett, játszható frakcióként szereplő országra. Nem járt viszont több szerencsével az EA a német piacon sem, a hatóságok ott ugyanis a „háborút éltető médiatermékként" aposztrofálták a játékot, a programot így erősen megvágták: az öngyilkos merénylőket guruló bombák, a gyalogságot kiborgok (!), az amerikai és kínai oldalt pedig fiktív frakciónevek váltották fel.



Részletgazdaság mindenek felett: az egységeken kívül még a házak is komoly odafigyelést kaptak, főleg a rombolhatóság miatt

A Generals Kínáját az Asian Pacific Alliance váltja, melynek szótárában a siker szinonimája a tömeghadsereg, a frakció így inkább a létszámra, semmint a kifinomult haditechnikára gyúr. Bázisaik és technikai szintjük fejlesztését a központi épület továbbépítésével végezhetjük, barakkjaik és gépgyáraik elképesztő tempóban ontják magukból a vágóhídra terelhető egységeket, gyalogosaik annyian vannak, mint az oroszok, harcjárműveik pedig amilyen primitívek, olyan erősek (értsd: eléggé). A frakció persze nem sebezhetetlen: az ázsiai hordák sebessége elég „visszafogott", légi erejük szintén limitált, sikerük így a túlerőben és az ellenfél kivéreztetésében rejlik. Nyersanyagaik kitermelését zöld kártyát soha nem látott buldózerekkel végzik, melyek sebessége (avagy annak hiánya) végett javallott megfelelő véderővel biztosítani a zavartalan kitermelést.

A Global Liberation Army néven futó terroristák ezzel szemben az elvtársak szöges ellentétei: járműveik sufnigarázsokban készülnek, gyalogosaik felszerelése pedig bajosan felel meg a konvencionális háborúk íratlan követelményeinek – lopakodásban, tüntetések szításában, piszkos bombák, valamint biológiai- és tömegpusztító fegyverek bevetésében azonban verhetetlenek. Bázisuk nem igényel jelentősebb energiaforrást (olajat kézi erővel, azaz hordókat gurító gazfickókkal szereznek), bevétel főleg a feketepiaci épületek felhúzásából csepeg a kasszába, fegyvergyáraik pedig biológiai- és atomfegyverek készítésére alkalmas modulokkal szerelhetők fel.

TUDOMÁNY ÉS TAKTIKA

Noha a három oldal alapból három eltérő játékstílust jelent, Tim szerint a részletgazdag fejlődési fának és a katonai vezetőknek köszönhetően még az azonos frakciót használó játékosok seregei között is lényeges eltérések adódhatnak. A testreszabás alapja a frakciók szerteágazó technológiai fája, melyben lehetetlen mindent egyszerre kioldani, a játékosok így vagy közepes szintre húzzák fel az összes haderőnemet, vagy specializálódnak valamelyikre. A szisztéma elvileg számtalan kombinációra ad lehetőséget, a szokásos marketingmaszlag szerint így nem lesz két játékos, melyek serege ugyanúgy nézne majd ki. Azt mindenesetre el kell ismerni, hogy az alapok adottak a változatos hadseregszervezéshez, melyet a Generalsból ismert tábornokok is tovább mélyítenek. Ennek lényege, hogy sikereink után katonai parancsnokokat oldhatunk ki, akik különleges egységeket, illetve valamilyen kedvező módosítót adnak seregünknek. Az egyéni arculattal (azaz saját csatakiáltással

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Victory Games

MŰFAJ
RTS

MEGJELENÉS
2013 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Command & Conquer: Generals
2003
(ELECTRONIC ARTS)

Egy ilyen masszív, legalább tucatnyi tankot felvonultató csata a játék legemlékezetesebb pillanatainak egyike lehet

A globális háború nem kímél sem embert, sem országot. Ennek a szobornak például biztos, hogy nemcsak egy torzója és feje volt, de talán karja és lábai is, míg meg nem jelentek a tankok...

és harci röhögéssel) érkező tábornokok például az EU-t ütős légicsapással és rejtett légelhárítással, az elvtársakat passzív gyógyítást adó tankoszloppal, míg terroristasejtünket lopakodó képességekkel vagy épp taktikai atomtöltettel segíthetik. Mind az új arcok, mind a technológiai fa elemeinek kioldása tapasztalati pontokkal történik, amelyet a szólómódban és az online csaták során nyújtott teljesítményünk tükrében osztogat a játék.

KÖZÖSSÉGI HÁBORÚ

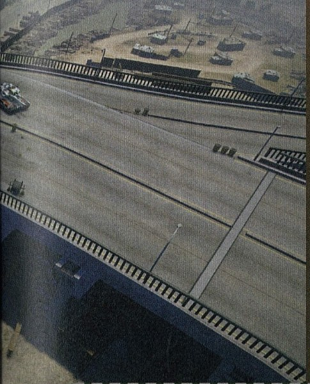
Igen, szólómódot írtam fentebb – annak ellenére ugyanis, hogy az eredeti hadjárat ment a levesbe, a C&C tartalmaz majd egy skirmish módot, ahol a számítógép ellen vezethetjük csatába csapatainkat. Noha a narratívát és a B-filmes, élőszereplős átvezetőket elfelejthetjük, a módozat kifejezetten hasznos lesz a multira való felkészülésben, mivel a gép már az alfaverzióban is igen brutális volt – gond nélkül szétzúzta a késlekedő játékosokat, szóval kellőképpen ráneveli a jónépet a többjátékos ütközetek pörgő csatáira.

Maga a multi előreláthatólag három móddal indul majd útnak: DM-ből, CTF-ből, illetve a kooperatív Onslaughtból áll a paletta, utóbbi esetén a játékosok feladata a hullámokban támadó túlerő felaprítása, amit néha valami másodlagos feladat (pl. egy adott egység kinyírása) bonyolít. A játék mindenesetre a tervek szerint nem merül majd ki ennyiben: a fejlesztések folyamatosan érkeznek, így ha minden az elképzelések szerint alakul, a start után szépen, sorjában landolnak majd az újabb pályák, tábornokok és játékmódok a programhoz, idővel pedig a Generals világa mellett a Red Alert és a Tiberium-saga frakcióival is kibővülhet a játék (ráadásul a Victory egy saját univerzum kialakítását is tervbe vette).

A multis csaták egyébként az EA saját dedikált szerverein zajlanak majd: bár egyelőre nem tudni, hogy saját szerveren is hosztolhatunk-e játékot, de erre szinte zéró az esély, mivel a multinak alapvető részét képezi a szintlépés és rangsorolás, ami csak az EA felhőjébe bekapcsolt hivatalos szervereken követhető. Noha a korlátozást a régi vágású játékosok felhördüléssel fogadhatják, az előnyök szerintem egyértelműek: ezzel stabilabb netkódot, illetve állandó felügyelet alatt tartott szerver-kliens architektúrát kapnak a játékosok, amely nem csak a lagot, hanem a csalókat is kiszűri. Adja magát persze azon kérdés is, hogy eSport-kompatibilis lesz-e a játék, melyre a Victory Games kissé kitérően válaszol: ha a közösség részéről lesz rá igény, akkor később moderációs eszközöket, bajnokságokat, klántámogatást, illetve spectator módot is rakhatnak a játékba.

GAZDASÁGI HÁTTÉR

A fentiek mellett persze sarkalatos kérdés a játék free-to-play szegmense is, melyről természetesen csak ódákat zengenek. A játék elmondása szerint a „grind or buy" modellt követi majd, azaz az új tartalmak (generálisok, egységek, testre szabhatósága stb.) szorgos gyakással és bankkártyánkkal is elérhetők lesznek, de persze a F2P-címeknél kötelező XP-booster csomagok sem hiányoznak majd. Szerencsére a térképekre nem állnak majd a fentiek: a játék harctereit mind a fizető, mind az ingyen harcoló játékosok elérhetik majd, szóval a közösséget nem osztják meg, ráadásul a csapat attól sem zárkózik el, hogy a későbbiekben közzétegyék a pályaszerkesztőt, és egy felhasználói tartalmak terjesztésére használatos felületet is készítsenek.



FÜSTBE MENT SZÖVETSÉG

Noha a Command & Conquer a széria első free-to-play RTS-e lesz, nem ez az első eset, hogy a franchise megpróbálkozik eme üzleti modellel – a tavaly útjára indított Tiberium Alliances ugyanis szintén eme finanszírozási formával támogatta a GDI és a NOD hadmozdulatait. A HTML5-alapú böngészős játékot a 2012/10-es számban vesézte ki sokat látott Tika kollégánk, minőségéről pedig mindent elmond az 50%-os értékelés, illetve hogy veteránunk harctéri sokkot kapott tőle. A játék emellett botrányoktól sem volt mentes, a nyílt béta kezdetén ugyanis kiderült, hogy két harcjárművet voltaképp egy az egyben a Warhammer 40k-ból loptak a készítők – noha ezt természetesen a fejlesztést végző Phenomic tagadta, a Baneblade tankra és az ork csonttörőre hajazó járművek végül nem kerültek be a végső verzióba.

Szerencsére a skirmish mód lehetővé teszi, hogy a multiplayer csatáknak ne tapasztalatlanul, bármiféle stratégia nélkül kelljen nekivágni – a gép kiváló ellenfél lehet a tanulóidőszak során

Mindez jól hangzik, ám adott a kérdés: miként oldják meg azt, hogy a fizető játékosok ne verjék idő előtt péppé csóróbb társaikat? A válasz a matchmaking rendszerben rejlik, a szisztéma ugyanis megközelítőleg azonos erejű, azonos szintű és azonos egységekkel bíró játékosokat válogat majd össze. A hangsúly az utóbbin van, tehát a rendszer a kioldott fejlesztéseket és egységeket is figyelembe veszi majd a játékosok válogatásakor.

EGYENESEN SVÉDORSZÁGBÓL

Bár játékmenetében még vannak fehér foltok, a C&C technikai oldaláról már magabiztosan nyilatkozhatunk. A grafikáért a DICE Frostbite 2 motorja felel, a látvány pedig ennek megfelelően fantasztikus: miniatűr egységeinket kedvünk lenne kézbe fogni és az asztalra rakni, a robbanás- és füsteffektek remekül néznek ki, a rombolásrendszer pedig szintén szépen dolgozik: ritkán mutat az épületek összeomlása ilyen jól RTS-ben (amik egyébként kidolgozott belteret is kaptak, azaz komolyabb sérülések esetén simán belátni azok belsejébe). Noha az épületek arculatát így pár lövéssel ízlésesen átszabhatjuk, a terepre ez már nem áll, a Victory szerint ugyanis a deformálódó felszín jelentősen bekavarna az egységek útkeresésébe. Utóbbi egyébként az alfában anélkül is eléggé siralmas volt – reméljük, hogy a végleges változatban ezzel nem lesz probléma.

A hangok terén szintén csupa jót ígér a Victory: az egységek orgánuma elvileg a Company of Heroeshoz hasonlatosan dinamikus lesz, így a terroristák felkiáltásait vagy az elvtársak káromkodásait mindig az éppen aktuális szituációnak megfelelően rakja össze a játék.

Ellentmondásos epizódnak tűnik az új C&C, ugyanis egyszerre régi és új: játékmenete a sorozat gyökereihez nyúl vissza, az erős multiplayer-központúság és az új üzleti modell azonban merően idegen a szériától. Noha a Heart of the Swarm mellett várhatóan nehéz dolga lesz a tavasszal bétába lépő, az év végén pedig elstartoló epizódnak, a csapat bízik a játék sikerében – mindenesetre ne feledjük, hogy a Tiberian Twilight előtt is ugyanezt mondták. Reméljük, hogy az EA-nél tanultak az elmúlt évek hibáiból, és egy kellően szórakoztató, gyökereihez hű, ugyanakkor a harctéren agresszív, de a mikrotranzakcióknál diplomatikus folytatás formájában éled újjá a sorozat. Megérdemelné!

A ránk váró arzenál természetesen repülő egységeket is tartalmaz, minden kivitelben

DEADPOOL

[ÍRTA **BATE**]

HIÁBA A MARVEL-UNIVERZUM EGYIK LEGVICCESEBB KARAKTERE, DEADPOOLT IDEHAZA CSAK NAGYON KEVESEN ISMERIK. NYÁRON TALÁN EZ MEGVÁLTOZIK, HISZEN ÉRKEZIK A FIGURA SAJÁT VIDEOJÁTÉKA.

Mielőtt nekiállnánk a játék feltérképezésének, előbb nézzük meg, hogy pontosan kicsoda Deadpool! Civil neve Wade T. Wilson, foglalkozását tekintve zsoldos, a Marvel-univerzum egyik legismertebb antihőse, aki a The New Mutants 1991-ben megjelent 98. számában tűnt fel először, mint ellenség. Deadpool egy agresszív kísérletnek köszönhetően Rozsomákéhoz hasonló, rendkívül erős öngyógyítási képességre tett szert, magyarul akkor sem nyiffan ki, ha letépik a fejét. Emellett rendelkezik még némi szupererővel, emberfeletti állóképességgel, immúnis a telepátiára, nem mellesleg mesteri szinten űzi mind a kézi-, mind a lőfegyveres harcot, így nem nagyon lehet semmivel meglepni.

Legkülönösebb ismertetőjegye viszont mégis az, hogy hatalmas a pofája, és egy métert sem tud megtenni anélkül, hogy ne szólna be valakinek – ha nincs más, akkor saját magának. Továbbá jó, ha tudjátok, hogy a korábban említett kísérlet során Deadpool lényegében megkattant, így nem ritka, hogy saját magával vitatkozik, vagy éppen durván hallucinál, teljesen elszakadva a valóságtól. A meglehetősen ellentmondásos figura sikerét mégsem ennek köszönheti, hanem annak, hogy ő az egyetlen olyan „hős" a Marvel-univerzumban, aki képes áttörni az úgynevezett „negyedik falat". Ez lényegében azt jelenti, hogy Wade tisztában van vele, hogy ő csupán egy képregényfigura, és a kalandjai során ennek ismeretében kommentálja az eseményeket, nem egyszer kikacsintva az olvasókra. Mindezek fényében, és annak tudatában, hogy Deadpool egy pénzért bármit bevállaló zsoldos, már most kijelenthető, hogy a karakter főszereplésével készülő videoják két dologban biztos nem szenved majd hiányt: vérben és durva viccekben.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
High Moon Studios

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

X-Men Origins: Wolverine
2009 (ACTIVISION)

Spider-Man: Edge of Time
2011 (ACTIVISION)

BIZTATÓ JELEK

A Marvel-jogok jelentős része az Activison tulajdonában van, így a Deadpool is, ami a Transformers-filmek adaptációi és az elmúlt évek pókemberes játékai alapján nem túl jó hír – de nem szabad elfelejteni, hogy egy tehetséges csapat kezében még egy filmfeldolgozás is jól sülhet el, elég csak a Raven Software-féle X-Men Origins: Wolverine-re gondolni, ami végeredményben jobb lett, mint maga a mozifilm.

Ezen a téren pedig kifejezetten jó híreink vannak, hiszen a Deadpool a High Moon Studios műhelyében készül, annál a fejlesztőstúdiónál, amely az elmúlt négy évben azzal foglalatoskodott, hogy élvezetes Transformers-játékokat (War for Cybertron, Fall of Cybertron) készítsen – méghozzá sikerrel. A High Moon emberei már az alakváltó robotokkal is bizonyították, hogy kellő tisztelettel nyúlnak a játékaik alapanyagához, és nem lesz ez másképp a Deadpool esetében sem, és ha hinni lehet a marketingeseknek, akkor esetünkben az is hatalmas pluszt jelent, hogy a fejlesztők hatalmas tisztelői a

HA NEM LENNE EZ A RUHA, AKKOR EZ A KÉP AKÁR EGY ÚJ TINI NINDZSA JÁTÉKBÓL IS SZÁRMAZHATNA

MIVEL DEADPOOL GYAKORLATILAG HALHATATLAN, BIZTOS NEM LESZ NEHÉZ VÉGIGVINNI A JÁTÉKOT

karakternek, így mindenképpen olyan játékot szeretnének készíteni, ami megfelel a rajongók elvárásainak.

SZÓ NINCS FORRADALOMRÓL

Talán furán fog hangzani, de a Deadpool nem a játékmenetével akar nagyot alkotni. Stílusát tekintve egy hagyományos külső nézetes akcióprogramot kapunk, ahol végig kell kaszabolnunk a pályákat, hogy aztán a szint végén megküzdjünk az aktuális főellenféllel. A harc várhatóan kellően változatos lesz, hiszen Wade alapból fel van szerelve két katanával és két lőfegyverrel, illetve képes szinte bármit a rosszfiúk ellen fordítani (legyen az egy hatalmas kalapács, vagy akár egy medvecsapda...), arról nem is beszélve, hogy a kütyüinek hála még teleportálásra is képes. A játék technikai része leginkább a legutóbbi DMC-t idézi, tehát a megfelelő gombok ügyes nyomkodásával hozhatunk majd elő durvábbnál durvább kombókat. Mindezt megfejelik egyfajta tápolással is, tehát

minél látványosabban harcolunk, annál több pontunk lesz, amit aztán még erősebb fejlesztésekre és mozdulatokra költhetünk a pályák közti „boltokban". Finomkodás nem lesz, a játék már most a legszigorúbb besorolást kapta, így meglehetősen vérbő és szabad szájú pillanatokban lesz részünk a végigjátszás során. És ha már szóba jött a szabadszájúság, akkor érdemes kitérni arra is, hogy mitől lesz különleges Deadpool első saját játéka...

HŰEN AZ ALAPANYAGHOZ

Ha a cikk eleji bevezetőből még nem lett volna világos, akkor jobb kimondani: Deadpool egy paródia, a Marvel vicces válasza a '80-as és '90-es években látványosan elszaporodó képregényes antihősökre (Spawn, Darkness stb.), egy olyan figura, aki mindent és mindenkit kifiguráz a rajzolt történetekben. A High Moon Studios éppen ezt, a karakter esszenciáját akarja átültetni a gépeinkre, így amellett, hogy kapunk egy kellően pörgős akcióorgiát, a fejlesztők igyekeznek görbe tükröt állítani a videojátékoknak. Például a már említett, folyamatos beszólások segítségével, így senki ne lepődjön meg, ha egy harcot követően, a felszedhető muníció láttán Wade egyszer csak elkiáltja magát: „Ki a franc szórna lőszert a földre? Ennek a játéknak semmi értelme!"

Ahogy a főhős, úgy a játék sem veszi komolyan magát, és ezt tökéletesen alátámasztja az első pálya, melynek elején Deadpool néhány X-Men kíséretében lezuhan Genosha – elvileg – elhagyatott szigetére. A becsapódást követően csak hősünk tér magához, és ahelyett, hogy a társai segítségére sietne, a földön fekvő kába X-hölgyeket félreérthetetlen pozícióba helyezi, majd lefényképezi magát velük. Ezt követően megjelenik Cable – egy mutáns a jövőből –, elkezd magyarázni Wadenek, de a hangja egy idő után elmosódik (jelezvén, hogy a főhőst mennyire érdekli a mondanivaló), és megjelenik a képernyőn egy felirat: „Nyomj egy gombot, ha véget akarsz vetni ennek". Mikor ezt megteszed, Deadpool szimplán fejbe lövi magát, ezzel téve pontot a beszélgetés végére – és ez még csak a játék első öt perce.

A folytatás ehhez hasonlóan elborult lesz, Wade mindig az aktuális helyzettől függően fogja ecsetelni az eseményeket, és ahogy a képregényben, úgy itt is elkerülhetetlen, hogy a felszínre törjön az őrülete, ami hol a saját magával vívott szócsatákban, hol durva hallucinációkban fog kiteljesedni. A fejlövésből – amit persze túlélünk a regenerációs képességnek köszönhetően – való ébredést követően például egy késsel a mellkasunkra tűzött cetlit találunk, melynek tanúsága szerint egy dús keblű rajongó vár minket a pálya végén. A hangok Wade fejében persze azonnal jelzik, hogy ez csapda, ám ő annyira belelkesedik, hogy elverekszünk vele egészen a célig, ahol a beteg elmének hála tényleg egy mellben erős női karakter vár minket – örülni viszont nincs idő, hiszen amint hősünk a gömbölyded másodlagos nemi jellegek közelébe ér, kiderül, hogy valójában Cable mellkasát simogatja, és nem egy lelkes nőszemélyét...

RAJONGÓK FIGYELMÉBE

A fentiek fényében három dolog egész biztosnak látszik a Deadpoollal kapcsolatban: 1 – nem mindenkinek fog tetszeni; 2 – nem fog játékforradalmat hozni; 3 – a rajongóknak kegyetlenül be fog jönni. Mivel mi a harmadik ponthoz tartozunk, így az első kettő miatt nem aggódunk, és alig várjuk a nyáron esedékes megjelenést, hiszen a jelek szerint egy nem mindennapi móka elébe nézünk ezzel a játékkal.

EGY JÓ PIZZÁNAK SENKI SE TUD ELLENÁLLNI, DE VAJON KI ÉS MIKOR ÉPÍTETTE AZT A TÖKÉLETES KÁRTYAVÁRAT?

[ÍRTA WILSON]

MI SEM BIZONYÍTJA JOBBAN A KELET-EURÓPAI JÁTÉKIPAR NAGYSÁGÁT, MINTHOGY NAPJAINK LEGJOBB SZEREPJÁTÉKA ÉS LEGNÉPSZERŰBB F2P MMO-JA IS EBBŐL A RÉGIÓBÓL SZÁRMAZIK. EZÚTTAL A WORLD OF TANKS ALKOTÓIVAL BESZÉLGETTÜNK!

★ ★ ★ A STÚDIÓ ★ ★ ★

Andrei Yarantsau (Alelnök, kiadói részleg)

Mikor utoljára beszéltünk, a World of Tanks éppen csak berobbant a köztudatba, manapság viszont már a free-to-play piac egyik meghatározó címe. Hogyan birkóztatok meg a hirtelen jött sikerrel?

A World of Tanks hatalmas segítséget nyújtott a Wargaming bővítésében, ezért komolyan meg kellett tanulnunk kezelni ezt a sikert. Ezen a területen az elért eredmények megtartása a legnehezebb. Miután lecsengett a kezdeti lelkesedés és izgalom, alaposan kielemeztük, hogy mit csináltunk jól és mit rosszul, valamint, hogy mely területeket kell javítanunk a jövőben. Könnyű lett volna a babérjainkon ülni és csak számolni a World of Tanksből befolyó pénzt, de inkább visszaforgattuk a bevételt a cégbe, elősegítve annak növekedését, és persze belevágtunk második MMO-nk, a World of Warplanes fejlesztésébe is. Gondoltunk a jövőre is, jelenleg is azon vagyunk, hogy felkutassuk az új piacokat, illetve, hogy kibővítsük a Wargaming szolgáltatásait.

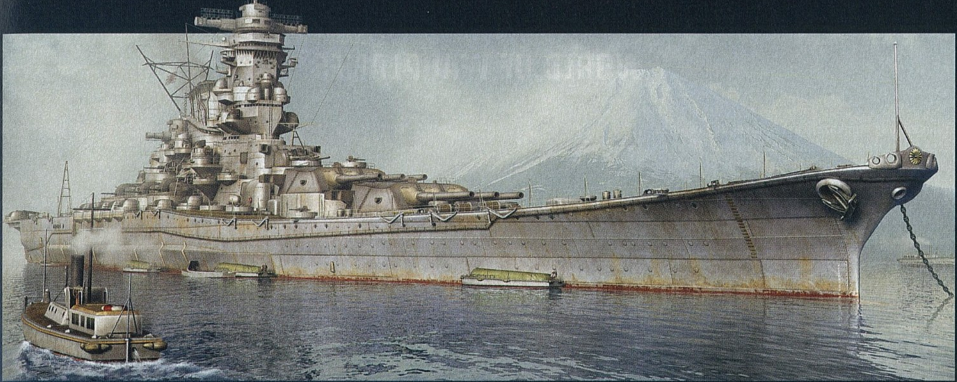
A Wargaming mára valóságos birodalommá nőtte ki magát: 1400 főnél is többen dolgoznak a cégnél, ami felfoghatatlanul sok embert jelent. Nehéz volt a kis kiadóból és fejlesztőből a világuralomra törő céggé válni? Egyáltalán hogy lehet ennyi alkalmazottat, ennyi stúdiót menedzselni?

A váltás mindenképp hatalmas kihívás volt. A tehetségek felkutatása és megkaparintása, valamint az alkalmazottak menedzselése egy nemzetközi környezetben borzasztó komplex feladat. Rengeteg időt szántunk a Wargaming átszervezésére, hogy a kulcsfontosságú régiókban és irodákban hozzáértő, kompetens vezetőség legyen, valamint hogy egy sztenderd alapján dolgozzon mindenki, bárhol is legyen a világban, természetesen tiszteletben tartva a helyi szokásokat is.

A kulturális különbségek semmiképp sem elhanyagolhatók. Rá kellett jönnünk, hogy az itteni szabályok és a munkahelyi szokások nem feltétlenül számítanak ildomosnak az Egyesült Államokban. Ugyanez vonatkozik a vezetésre is, Európában, Amerikában, Dél-Ázsiában nem mindig tudnak működni a központi irodában alkalmazott módszerek, ezért mindig igyekszünk helyi segítséget kérni, hogy meg tudjunk felelni a regionális elvárásoknak és szükségleteknek. Összességében sikerült egy olyan menedzselési módszert kialakítanunk, mely mind lokálisan, mind globálisan működik.

Európát szinte vasmarokkal uraljátok: a World of Tanksnek még csak a nyomába sem érhet senki, ha a free-to-play népszerűségi listát nézzük! Szerinted mi a játék legnagyobb erőssége, mi az, aminek hála ekkora sikercímmé vált a kontinensen?

A World of Tanks sikere leginkább a betonbiztos, kiegyensúlyozott, tartalmas és könnyen megtanulható élménynek tudható be. Mostanra már hat náció tankjai – német, amerikai, szovjet, francia, brit és kínai – küzdenek a csatatereken, tíz különböző súlycsoportban. Ennek hála a World of Tanks egy páratlanul gazdag és mély repertoárral rendelkezik, mindenki megtalálhatja a maga kedvencét, amely a legjobban illik a játékstílusához. Ezt segíti elő a gyors tempójú csatározás, mert percek alatt akár több ütközetben is részt lehet venni, anélkül, hogy ez felborítaná a napi terveket. Bárkiből válhat elkötelezett klánjátékos, vagy szimplán csak maradhat a



Belegondolni is szédítő, hogy miként voltak képesek ekkora monstrumokat építeni évtizedekkel ezelőtt. Sokunknak még egy szög beverése is gondot okoz, nemhogy pár száz tonna acél összeszegecselése és háborúba küldése!

kötetlen csatáknál. Természetesen a sikerben oroszlánszerepet játszott az is, hogy maga az alapjáték ingyenes, és egy fillért sem kötelező költeni, enélkül is ugyanúgy élvezhető a tankok világa.

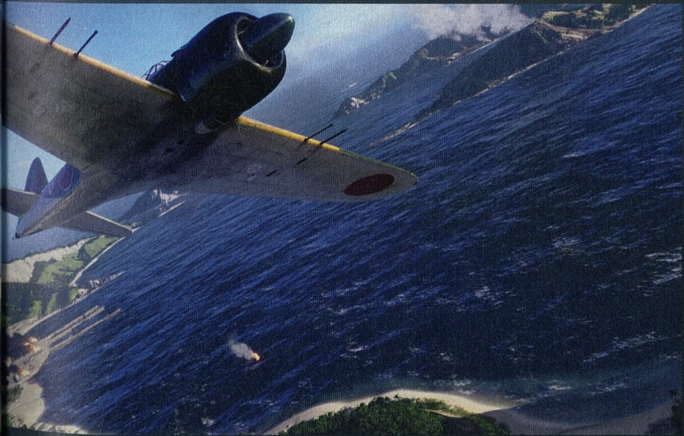
Szinte már a World of Tanks kiadásának első pillanataiban kijelentettétek, hogy ez az univerzum később repülőkkel és csatahajókkal is bővülni fog. Ezzel be is zárul a kör, vagy van még valami a tarsolyotokban?

A WarGaming mindig több vasat tart a tűzben: mi sem példázza ezt jobban, mint a közelmúlt felvásárlásai, mert most már a mi családunkat erősíti a Gas Powered Games és a Day 1 Studios is, így ezentúl egynél több platformon is jelen tudunk lenni.

A World of Tanks óta a F2P stílus robbanásszerű növekedésbe kezdett. Szerinted meddig tudja tartani ezt az ívet, egyáltalán hány játékot bír el a piac?

A F2P igazi trend manapság, de úgy látjuk, hogy mostanra már teljesen máshogy működik, mind a World of Tanks indulásakor. Ahogy a játékipar, úgy ez a stílus is fejlődik, változik. Rengeteg játék van, ami free-to-play-nek hívja magát, mégis a lehető legkorábban elkezdi szorongatni a játékosok pénztárcáját. Ezek nem hiszem, hogy sokáig életben maradnának, egy idő után mindenkinek egyértelmű lesz, hogy itt átverésről van szó, és egyáltalán nem is ingyenes az a bizonyos tartalom. Ha viszont sikerül eltalálni a F2P modell közepét, helyesen használni a szabályait, lehetővé téve, hogy mindenki akkor és arra költse a pénzét, amikor és amire csak akarja, nos, akkor az a játék sikeres lesz – ilyen programból egyelőre sajnos mégis elég kevés van.

Egészen biztosak lehetünk benne, hogy a Wargaming csapatát is meglepte a World of Tanks sikere. Nem telik el olyan nap, hogy ne kapnánk levelet a PC Guru mellé adott ajándékkódok miatt, hiába fogytak el már másfél éve!



Nem féltek attól, hogy a szebb, izgalmasabb játékok el fogják halászni a felhasználókat? Ott van például a teljesen más stílusban mozgó Hawken, ami komoly kihívónak tűnik a F2P kategóriában.

Nem félünk attól, hogy bármilyen új játék elszipkázná a World of Tanks játékosait – ahhoz túlságosan széles skálán mozog a közönségünk. Két új MMO-n is dolgozunk, és egy böngészős cím is készülőben van, így a Wargaming a jövőben még a jelenleginél is több emberhez el tudja juttatni a termékeit. A World of Tanks-játékosok is egy ehhez hasonlítható élményt keresnek, ezért a World of Warplanes ideális lehet számukra. Úgy vélem, hogy a World of Tanks tartalmához, hozzáférhetőségéhez mérhető más játék nem nagyon van a piacon.

Mik a terveitek a jövőt nézve? Maradtok a huszadik század háborúinál, vagy esetleg új témával is próbálkoztok?

Jelenleg a World of Warplanes nyílt bétáját készítjük elő, idén pedig a World of Warships bétája is elindul. A tavalyi E3-on bemutatott Wargaming.net szolgáltatás is fejlesztés alatt áll, de nagy meglepetéseket is szeretnénk okozni néhány új játékunkkal – erről azonban még nem beszélhetünk…

Elértétek már a csúcsot a World of Tanksszel, vagy még tudtok új játékosokat találni?

Nem tervezzük, hogy egyhamar leállnánk a World of Tanks támogatásával, bővítésével. Annyira sok ötletünk van még, hogy éveken át tudjuk toldozni-foldozni a játékot, a World of Warplanes és a Wargaming.net szolgáltatás startjával pedig egy teljesen új szintre kívánjuk helyezni a F2P élményt. És akkor még nem is beszéltünk a Warshipsről…

DEADPOOL

[ÍRTA **BATE**]

HIÁBA A MARVEL-UNIVERZUM EGYIK LEGVICCESEBB KARAKTERE, DEADPOOLT IDEHAZA CSAK NAGYON KEVESEN ISMERIK. NYÁRON TALÁN EZ MEGVÁLTOZIK, HISZEN ÉRKEZIK A FIGURA SAJÁT VIDEOJÁTÉKA.

Mielőtt nekiállnánk a játék feltérképezésének, előbb nézzük meg, hogy pontosan kicsoda Deadpool! Civil neve Wade T. Wilson, foglalkozását tekintve zsoldos, a Marvel-univerzum egyik legismertebb antihőse, aki a The New Mutants 1991-ben megjelent 98. számában tűnt fel először, mint ellenség. Deadpool egy agresszív kísérletnek köszönhetően Rozsomákéhoz hasonló, rendkívül erős öngyógyítási képességre tett szert, magyarul akkor sem nyiffan ki, ha letépik a fejét. Emellett rendelkezik még némi szupererővel, emberfeletti állóképességgel, immúnis a telepátiára, nem mellesleg mesteri szinten űzi mind a kézi-, mind a lőfegyveres harcot, így nem nagyon lehet semmivel meglepni.

Legkülönösebb ismertetőjegye viszont mégis az, hogy hatalmas a pofája, és egy métert sem tud megtenni anélkül, hogy ne szólna be valakinek – ha nincs más, akkor saját magának. Továbbá jó, ha tudjátok, hogy a korábban említett kísérlet során Deadpool lényegében megkattant, így nem ritka, hogy saját magával vitatkozik, vagy éppen durván hallucinál, teljesen elszakadva a valóságtól. A meglehetősen ellentmondásos figura sikerét mégsem ennek köszönheti, hanem annak, hogy ő az egyetlen olyan „hős" a Marvel-univerzumban, aki képes áttörni az úgynevezett „negyedik falat". Ez lényegében azt jelenti, hogy Wade tisztában van vele, hogy ő csupán egy képregényfigura, és a kalandjai során ennek ismeretében kommentálja az eseményeket, nem egyszer kikacsintva az olvasókra. Mindezek fényében, és annak tudatában, hogy Deadpool egy pénzért bármit bevállaló zsoldos, már most kijelenthető, hogy a karakter főszereplésével készülő videojáték két dologban biztos nem szenved majd hiányt: vérben és durva viccekben.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
High Moon Studios

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

X-Men Origins: Wolverine
2009 (ACTIVISION)

Spider-Man: Edge of Time
2011 (ACTIVISION)

BIZTATÓ JELEK

A Marvel-jogok jelentős része az Activision tulajdonában van, így a Deadpool is, ami a Transformers-filmek adaptációi és az elmúlt évek pókemberes játékai alapján nem túl jó hír – de nem szabad elfelejteni, hogy egy tehetséges csapat kezében még egy filmfeldolgozás is jól sülhet el, elég csak a Raven Software-féle X-Men Origins: Wolverine-re gondolni, ami végeredményben jobb lett, mint maga a mozifilm.

Ezen a téren pedig kifejezetten jó híreik vannak, hiszen a Deadpool a High Moon Studios műhelyében készül, annál a fejlesztőstúdiónál, amely az elmúlt négy évben azzal foglalatoskodott, hogy élvezetes Transformers-játékokat (War for Cybertron, Fall of Cybertron) készítsen – méghozzá sikerrel. A High Moon emberei már az alakváltó robotokkal is bizonyították, hogy kellő tisztelettel nyúlnak a játékaik alapanyagához, és nem lesz ez másképp a Deadpool esetében sem, és ha hinni lehet a marketingeseknek, akkor esetünkben az is hatalmas pluszt jelent, hogy a fejlesztők hatalmas tisztelői a

MIVEL DEADPOOL GYAKORLATILAG HALHATATLAN, BIZTOS NEM LESZ NEHÉZ VÉGIGVINNI A JÁTÉKOT

karakternek, így mindenképpen olyan játékot szeretnének készíteni, ami megfelel a rajongók elvárásainak.

SZÓ NINCS FORRADALOMRÓL

Talán furán fog hangzani, de a Deadpool nem a játékmenetével akar nagyot alkotni. Stílusát tekintve egy hagyományos külső nézetes akcióprogramot kapunk, ahol végig kell kaszabolnunk a pályákat, hogy aztán a szint végén megküzdjünk az aktuális főellenféllel. A harc várhatóan kellően változatos lesz, hiszen Wade alapból fel van szerelve két katanával és két lőfegyverrel, illetve képes szinte bármit a rosszfiúk ellen fordítani (legyen az egy hatalmas kalapács, vagy akár egy medvecsapda...), arról nem is beszélve, hogy a kütyüinek hála még teleportálásra is képes. A játék technikai része leginkább a legutóbbi DMC-t idézi, tehát a megfelelő gombok ügyes nyomkodásával hozhatunk majd elő durvábbnál durvább kombókat. Mindezt megfejelik egyfajta tápolással is, tehát

minél látványosabban harcolunk, annál több pontunk lesz, amit aztán még erősebb fejlesztésekre és mozdulatokra költhetünk a pályák közti „boltokban". Finomkodás nem lesz, a játék már most a legszigorúbb besorolást kapta, így meglehetősen vérbő és szabad szájú pillanatokban lesz részünk a végigjátszás során. És ha már szóba jött a szabadszájúság, akkor érdemes kitérni arra is, hogy mitől lesz különleges Deadpool első saját játéka...

HŰEN AZ ALAPANYAGHOZ

Ha a cikk eleji bevezetőből még nem lett volna világos, akkor jobb kimondani: Deadpool egy paródia, a Marvel vicces válasza a '80-as és '90-es években látványosan elszaporodó képregényes antihősökre (Spawn, Darkness stb.), egy olyan figura, aki mindent és mindenkit kifiguráz a rajzolt történetekben. A High Moon Studios éppen ezt, a karakter esszenciáját akarja átültetni a gépeinkre, így amellett, hogy kapunk egy kellően pörgős akcióorgiát, a fejlesztők igyekeznek görbe tükröt állítani a videojátékoknak. Például a már említett, folyamatos beszólások segítségével, így senki ne lepődjön meg, ha egy harcot követően, a felszedhető muníció láttán Wade egyszer csak elkiáltja magát: „Ki a franc szórna lőszert a földre? Ennek a játéknak semmi értelme!"

Ahogy a főhős, úgy a játék sem veszi komolyan magát, és ezt tökéletesen alátámasztja az első pálya, melynek elején Deadpool néhány X-Men kíséretében lezuhan Genosha – elvileg – elhagyatott szigetére. A becsapódást követően csak hősünk tér magához, és ahelyett, hogy a társai segítségére sietne, a földön fekvő kába X-hölgyeket félreérthetetlen pozícióba helyezi, majd lefényképezi magát velük. Ezt követően megjelenik Cable – egy mutáns a jövőből –, elkezd magyarázni Wadenek, de a hangja egy idő után elmosódik (jelezvén, hogy a főhőst mennyire érdekli a mondanivaló), és megjelenik a képernyőn egy felirat: „Nyomj egy gombot, ha véget akarsz vetni ennek". Mikor ezt megteszed, Deadpool szimplán fejbe lövi magát, ezzel téve pontot a beszélgetés végére – és ez még csak a játék első öt perce.

A folytatás ehhez hasonlóan elborult lesz, Wade mindig az aktuális helyzettől függően fogja ecsetelni az eseményeket, és ahogy a képregényben, úgy itt is elkerülhetetlen, hogy a felszínre törjön az őrülete, ami hol a saját magával vívott szócsatákban, hol durva hallucinációkban fog kiteljesedni. A fejlövésből – amit persze túlélünk a regenerációs képességnek köszönhetően – való ébredést követően például egy késsel a mellkasunkra tűzött cetlit találunk, melynek tanúsága szerint egy dús keblű rajongó vár minket a pálya végén. A hangok Wade fejében persze azonnal jelzik, hogy ez csapda, ám ő annyira belelkesedik, hogy elverekszünk vele egészen a célig, ahol a beteg elméjének hála tényleg egy mellben erős női karakter vár minket – örülni viszont nincs idő, hiszen amint hősünk a gömbölyded másodlagos nemi jellegek közelébe ér, kiderül, hogy valójában Cable mellkasát simogatja, és nem egy lelkes nőszemélyét...

RAJONGÓK FIGYELMÉBE

A fentiek fényében három dolog egész biztosnak látszik a Deadpoollal kapcsolatban: 1 – nem mindenkinek fog tetszeni; 2 – nem fog játékforradalmat hozni; 3 – a rajongóknak kegyetlenül be fog jönni. Mivel mi a harmadik ponthoz tartozunk, így az első kettő miatt nem aggódunk, és alig várjuk a nyáron esedékes megjelenést, hiszen a jelek szerint egy nem mindennapi móka elébe nézünk ezzel a játékkal.

EGY JÓ PIZZÁNAK SENKI SE TUD ELLENÁLLNI, DE VAJON KI ÉS MIKOR ÉPÍTETTE AZT A TÖKÉLETES KÁRTYAVÁRAT?

WARGAMING.NET

[IRTA WILSON]

MI SEM BIZONYÍTJA JOBBAN A KELET-EURÓPAI JÁTÉKIPAR NAGYSÁGÁT, MINTHOGY NAPJAINK LEGJOBB SZEREPJÁTÉKA ÉS LEGNÉPSZERŰBB F2P MMO-JA IS EBBŐL A RÉGIÓBÓL SZÁRMAZIK. EZÚTTAL A WORLD OF TANKS ALKOTÓIVAL BESZÉLGETTÜNK!

A STÚDIÓ

Andrei Yarantsau (Alelnök, kiadói részleg)

Mikor utoljára beszéltünk, a World of Tanks éppen csak berobbant a köztudatba, manapság viszont már a free-to-play piac egyik meghatározó címe. Hogyan birkóztatok meg a hirtelen jött sikerrel?

A World of Tanks hatalmas segítséget nyújtott a Wargaming bővítésében, ezért komolyan meg kellett tanulnunk kezelni ezt a sikert. Ezen a területen az elért eredmények megtartása a legnehezebb. Miután lecsengett a kezdeti lelkesedés és izgalom, alaposan kielemeztük, hogy mit csináltunk jól és mit rosszul, valamint, hogy mely területeket kell javítanunk a jövőben. Könnyű lett volna a babérjainkon ülni és csak számolni a World of Tanksből befolyó pénzt, de inkább visszaforgattuk a bevételt a cégbe, elősegítve annak növekedését, és persze belevágtunk második MMO-nk, a World of Warplanes fejlesztésébe is. Gondoltunk a jövőre is, jelenleg is azon vagyunk, hogy felkutassuk az új piacokat, illetve, hogy kibővítsük a Wargaming szolgáltatásait.

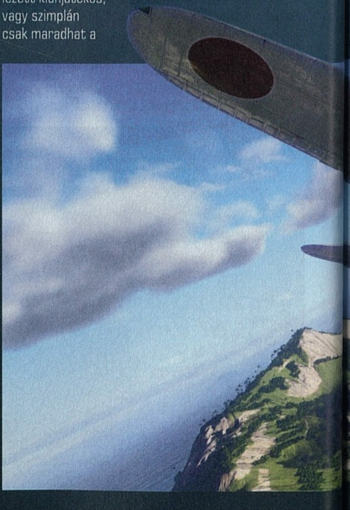
A Wargaming mára valóságos birodalommá nőtte ki magát: 1400 főnél is többen dolgoznak a cégnél, ami felfoghatatlanul sok embert jelent. Nehéz volt a kis kiadóból és fejlesztőből a világuralomra törő céggé válni? Egyáltalán hogy lehet ennyi alkalmazottat, ennyi stúdiót menedzselni?

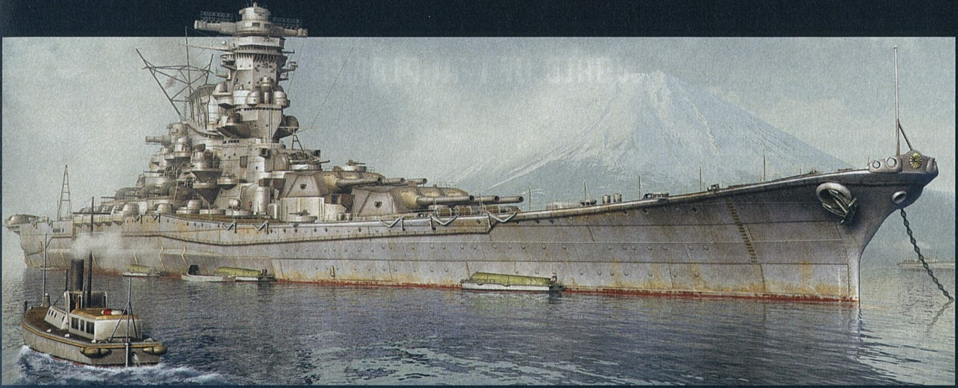
A váltás mindenképp hatalmas kihívás volt. A tehetségek felkutatása és megkaparintása, valamint az alkalmazottak menedzselése egy nemzetközi környezetben borzasztó komplex feladat. Rengeteg időt szántunk a Wargaming átszervezésére, hogy a kulcsfontosságú régiókban és irodákban hozzáértő, kompetens vezetőség legyen, valamint hogy egy sztenderd alapján dolgozzon mindenki, bárhol is legyen a világban, természetesen tiszteletben tartva a helyi szokásokat is.

A kulturális különbségek semmiképp sem elhanyagolhatók. Rá kellett jönnünk, hogy az itteni szabályok és a munkahelyi szokások nem feltétlenül számítanak ildomosnak az Egyesült Államokban. Ugyanez vonatkozik a vezetésre is, Európában, Amerikában, Dél-Ázsiában nem mindig tudnak működni a központi irodában alkalmazott módszerek, ezért mindig igyekszünk helyi segítséget kérni, hogy meg tudjunk felelni a regionális elvárásoknak és szükségleteknek. Összességében sikerült egy olyan menedzselési módszert kialakítanunk, mely mind lokálisan, mind globálisan működik.

Európát szinte vasmarokkal uraljátok: a World of Tanksnek még csak a nyomába sem érhet senki, ha a free-to-play népszerűségi listát nézzük! Szerinted mi a játék legnagyobb erőssége, mi az, aminek hála ekkora sikercímmé vált a kontinensen?

A World of Tanks sikere leginkább a betonbiztos, kiegyensúlyozott, tartalmas és könnyen megtanulható élménynek tudható be. Mostanra már hat náció tankjai – német, amerikai, szovjet, francia, brit és kínai – küzdenek a csatatereken, tíz különböző súlycsoportban. Ennek hála a World of Tanks egy páratlanul gazdag és mély repertoárral rendelkezik, mindenki megtalálhatja a maga kedvencét, amely a legjobban illik a játékstílusához. Ezt segíti elő a gyors tempójú csatározás, mert percek alatt akár több ütközetben is részt lehet venni, anélkül, hogy ez felborítaná a napi terveket. Bárkiből válhat elkötelezett klánjátékos, vagy szimplán csak maradhat a





Belegondolni is szédítő, hogy miként voltak képesek ekkora monstrumokat építeni évtizedekkel ezelőtt. Sokunknak még egy szög beverése is gondot okoz, nemhogy pár száz tonna acél összeszegecselése és háborúba küldése!

kötetlen csatáknál. Természetesen a sikerben oroszlánszerepet játszott az is, hogy maga az alapjáték ingyenes, és egy fillért sem kötelező költeni, enélkül is ugyanúgy élvezhető a tankok világa.

Szinte már a World of Tanks kiadásának első pillanataiban kijelentettétek, hogy ez az univerzum később repülőkkel és csatahajókkal is bővülni fog. Ezzel be is zárul a kör, vagy van még valami a tarsolyotokban?

A WarGaming mindig több vasat tart a tűzben: mi sem példázza ezt jobban, mint a közelmúlt felvásárlásai, mert most már a mi családunkat erősíti a Gas Powered Games és a Day 1 Studios is, így ezentúl egynél több platformon is jelen tudunk lenni.

A World of Tanks óta a F2P stílus robbanásszerű növekedésbe kezdett. Szerinted meddig tudja tartani ezt az ívet, egyáltalán hány játékot bír el a piac?

A F2P igazi trend manapság, de úgy látjuk, hogy mostanra már teljesen máshogy működik, mind a World of Tanks indulásakor. Ahogy a játékipar, úgy ez a stílus is fejlődik, változik. Rengeteg játék van, ami free-to-play-nek hívja magát, mégis a lehető legkorábban elkezdi szorongatni a játékosok pénztárcáját. Ezek nem hiszem, hogy sokáig életben maradnának, egy idő után mindenkinek egyértelmű lesz, hogy itt átverésről van szó, és egyáltalán nem is ingyenes az a bizonyos tartalom. Ha viszont sikerül eltalálni a F2P modell közepét, helyesen használni a szabályait, lehetővé téve, hogy mindenki akkor és arra költse a pénzét, amikor és amire csak akarja, nos, akkor az a játék sikeres lesz – ilyen programból egyelőre sajnos mégis elég kevés van.

Egészen biztosak lehetünk benne, hogy a Wargaming csapatát is meglepte a World of Tanks sikere. Nem telik el olyan nap, hogy ne kapnánk levelet a PC Guru mellé adott ajándékkódok miatt, hiába fogytak el már másfél éve!

Nem féltek attól, hogy a szebb, izgalmasabb játékok el fogják halászni a felhasználókat? Ott van például a teljesen más stílusban mozgó Hawken, ami komoly kihívónak tűnik a F2P kategóriában.

Nem félünk attól, hogy bármilyen új játék elszipkázná a World of Tanks játékosait – ahhoz túlságosan széles skálán mozog a közönségünk. Két új MMO-n is dolgozunk, és egy böngészős cím is készülőben van, így a Wargaming a jövőben még a jelenleginél is több emberhez el tudja juttatni a termékeit. A World of Tanks-játékosok is egy ehhez hasonlítható élményt keresnek, ezért a World of Warplanes ideális lehet számukra. Úgy vélem, hogy a World of Tanks tartalmához, hozzáférhetőségéhez mérhető más játék nem nagyon van a piacon.

Mik a terveitek a jövőt nézve? Maradtok a huszadik század háborúinál, vagy esetleg új témával is próbálkoztok?

Jelenleg a World of Warplanes nyílt bétáját készítjük elő, idén pedig a World of Warships bétája is elindul. A tavalyi E3-on bemutatott Wargaming.net szolgáltatás is fejlesztés alatt áll, de nagy meglepetéseket is szeretnénk okozni néhány új játékunkkal – erről azonban még nem beszélhetünk…

Elértétek már a csúcsot a World of Tanksszel, vagy még tudtok új játékosokat találni?

Nem tervezzük, hogy egyhamar leállnánk a World of Tanks támogatásával, bővítésével. Annyira sok ötletünk van még, hogy éveken át tudjuk toldozni-foldozni a játékot, a World of Warplanes és a Wargaming.net szolgáltatás startjával pedig egy teljesen új szintre kívánjuk helyezni a F2P élményt. És akkor még nem is beszéltünk a Warshipsről…

WORLD OF WARPLANES

Anton Sitnikau, Producer

Teljesen más megközelítést igényel egy repülős játék fejlesztése egy tankoshoz képest. Nehéz volt a váltás? Meg kellett tanulnotok új technikákat és trükköket?

A földi harcoktól a levegőben zajló ütközetekig eljutni nem volt egyszerű feladat. Az égen nincsenek fák, bokrok, úgyhogy ezeknek a megrajzolását megspóroltuk, és inkább arra koncentráltunk, ami a leginkább befolyásolja a csatákat: a felhőkre, a nap vakító erejére, az időjárásra. Emiatt a motorba is bele kellett nyúlnunk, hogy hihetőbb, életszerűbb legyen a táj a magasból is: rengeteg különböző terep lesz látható, felhőkarcolókkal megtűzdelt, városi térképekkel, sivatagos, óceános, hegyes és havas helyszínekkel. Változtatnunk kellett a játék működésén is: teljesen más a repülők tűzgyorsasága és a fegyverek sebzése, mint a tankoknál.

A légi harc össze sem hasonlítható a földivel. Nem féltek attól, hogy emiatt nem lesz annyira népszerű a Warplanes, mint a World of Tanks? Tankban ülni talán többen szeretnek, mint repülőt vezetni.

Tényleg más, de pontosan ez a lényeg: nem akartunk egy egyszerű World of Tanks klónt csinálni. A légi harcok sokkal fifikásabbak, gyorsabb reakcióidőt és finomabb képességeket követelnek, de ezek gyakorlással is megszerezhetők. Igyekeztünk úgy kialakítani a játékot, hogy nagyon könnyű legyen belerázódni, és ne okozzon gondot a térben való navigáció. A játék kontrollertámogatással is rendelkezik, ezért mindenki megtalálhatja a számára leginkább kézre álló kiosztást. Az oktatómódra is nagy hangsúlyt fektettünk, bevezetve a résztvevőket a repülés alapjaiba, bemutatva a legjobb taktikákat, illetve magukat a gépeket is.

A World of Tankshez képest a Warplanes összecsapásai sokkal pergősebbek, szinte percek alatt lezajlanak. Ez szándékos volt, vagy szimplán csak elkerülhetetlen, ha légi harcról van szó?

A légi harc egyszerűen intenzívebb, sokkal rövidebb idő alatt eldől, ki kerekedik felül, és ki kénytelen lemondani az életéről – egy tank egyszerűen nem szállhat szembe egy vasmadárral. Ez az oka annak, hogy végül letettünk a nagy tervünkről, a World of Warplanes és a World of Tank integrálásáról: nem lesz olyan közös játék, ahol a két csatatér találkozna egymással.

A szimulátorok és az arcade címek a skála két végén helyezkednek el: te hova pakolnád a World of Warplanest ebben a rendszerben?

A World of Warplanes több játékstílus elemeit keveri össze: leginkább az arcade címekhez fogható a játékmenete, RPG-ket idéző fejlődéssel. Tapasztalati pont gyűjthető, fejleszthető a repülő, kiképezhető a legénység, bővíthető az arzenál. Ennél a játéknál is törekedtünk a történelmi hűségre, minden gép a valós megfelelőjéhez igazodik: úgy repül és úgy is néz ki, mint fénykorában. Az igazi légi harc élményt ez, illetve a komplex sérülési rendszer hivatott elősegíteni.

Az arzenál folyamatos frissítése nagy kihívás lehet. Milyen új vasmadarakra számíthatunk, ha a World of Warplanes elhagyja a hangárt?

A kiadáskor négy különböző csoport képviselteti magát: a harci gépek, a vadászrepülők, a nehézbombázók, illetve az anyahajókról induló elfogók. Irányításuk teljesen eltér egymástól, a repülési modell pontosan azokat a szabályokat veszi figyelembe, mint amit a való élet is a pilóták elé állít. A nációk közül a Szovjetunió, Németország, az Egyesült Államok és Japán áll ki a megnyitóra, de már tervezzük a brit repülők bevezetését is.

A felkelő nap országának gépe a felkelő nap háttere előtt. De vajon hol lehetnek az ellenfelek?

A játékmódok alacsony száma a World of Tanks kiadásakor kissé kiábrándító volt. A World of Warplanes ezen a téren ugye nem fog csalódást okozni?

A World of Warplanes zárt bétája már rendelkezik egy általános játékmóddal, ahol két csapat küzd egymással, illetve a földi célok lerombolásával. Jelenleg az oktatómódon dolgozunk, de készülőben van az Escort küldetéscsomag is, ahol az egyik csapat egy nehézbombázót kísér és védelmez, míg a másik oldal ezt a csapatot igyekszik elpusztítani.

A zárt béta már hónapok óta zajlik: mikor jelenik meg a végleges változat?

Minden erőnkkel azon vagyunk, hogy a lehető legszínvonalasabb, legkidolgozottabb játékot tegyük le az asztalra, függetlenül attól, hogy ez mennyi időbe kerül. Szeretnénk, ha elérnénk a World of Tanks szintjét, sőt, jó lenne túl is szárnyalni azt.

Már a kiadás előtt van egy konkurenciátok: a Gaijin Entertainment War Thunderje szinte kiköpött mása annak, amin ti dolgoztok. Mit gondoltok a játékról?

A két játék nem ellensége egymásnak, mert teljesen más rétegnek szólnak. A World of Warplanes képességorientált, a valós harci taktikákat előtérbe helyező élmény, míg a Gaijin Entertainment inkább szimulátort készít.

A különböző Wargaming játékok egyesítése fontos célotok. Hogyan működne ez a gyakorlatban?

Tavaly nyáron jelentettük be a Wargaming.net szolgáltatást, amely egy portálon, a Wargaming.net-en egyesíti a különböző fiókokat, így a megszerzett arany és tapasztalati pont bármelyik játékunkban felhasználható lesz, függetlenül annak forrásától. Ezen felül tervezünk nagyobb közösségi eseményeket is: klánháborúkat, versenyeket, és speciális, több játékon átívelő promóciókat.

WORLD OF WARSHIPS

Alexey Levakov, Producer

A World of Warshipset eredetileg World of Battleshipsnek hívták: miért döntöttetek a névváltoztatás mellett?

A játék több hadosztályból is szemezget: rombolók, repülőgép-hordozók és csatahajók egyaránt jelen lesznek. Emiatt logikusnak tűnt átkeresztelni a játékot, mert az új név sokkal jobban tükrözi ezt a változatosságot: az előző azt sugallta, hogy csak egyetlen hajótípusra lehet majd számítani.

Nagyon régen jelentettétek be a játékot, eddig viszont szinte semmit sem lehetett látni belőle. Miért ez a nagy csend?

A csapat jelenleg az alfateszt előkészítésével van elfoglalva: egyszerűen csak várni akartunk a játék bemutatásával addig, míg elég kidolgozottnak, csiszoltnak nem éreztük.

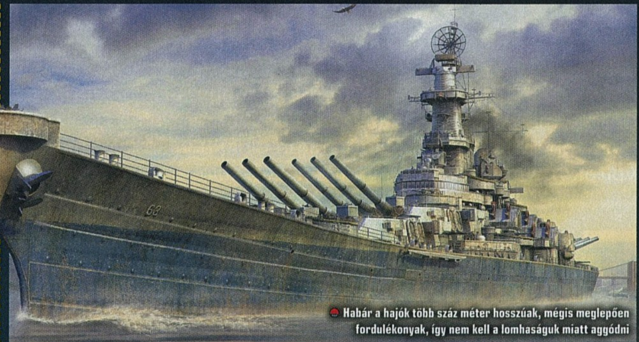
Mik azok az újdonságok, amiket a Warships fog elhozni, főleg a másik két játékotokhoz képest?

A haditengerészetre fókuszáló MMO-nk az eddigi legtaktikusabb és legmélyebb játékunk. Jóval lomhábbak a harcai, mint a World of Warplanes összecsapásai: itt nem a gyors reflexek döntenek, hanem a jó taktikák és a stratégiai döntések. Maga a játéktér is sokkal méretesebb lesz.

Ezúttal szinte a huszadik század egészéből szemeztek: az eltérő hajóosztályokból eredő változatosság páratlannak mondható. Mikre számíthatunk?

Elsősorban a korábban már említett csoportokra: a rombolókra, a nehéz- és könnyűcirkálókra, a csatahajókra, a repülőgép-hordozókra. Mindegyikük saját tulajdonságokkal, képességekkel, felszerelésekkel rendelkezik. A rombolók elsősorban csatahajókat torpedóznak, a nehéz- és könnyűcirkálók a rombolókat vadásszák, míg a többiek egymást. Az igazi aduász a repülőgép-hordozó, amely mindenkire veszélyt jelent.

Egyáltalán hogy lehet egy ekkora monstrumot irányítani? Egy repülő vagy tank csatába vezetése sokkal egyszerűbbnek tűnik.



Habár a hajók több száz méter hosszúak, mégis meglepően fordulékonyak, így nem kell a lomhaságuk miatt aggódni

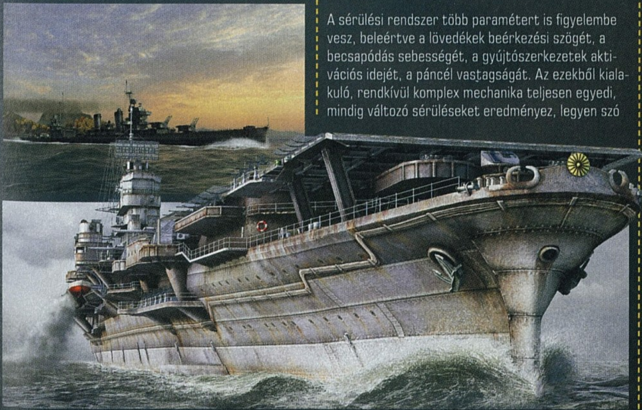
A játékosok a kapitány feladatait látják el: a legtöbb fegyver automatikusan működik, de természetesen a ravaszt a játékos húzza meg. Minden más – a légvédelem, a gépfegyverek – már a mesterséges intelligencia kezében nyugszik, így a résztvevőknek csak a lényegre, az egymással való csatározásra kell koncentrálnia.

A csaták minden bizonnyal sokkal hosszabbak, mint a másik két játékotok esetében. Mire számíthatunk, és miképp igyekeztek élvezetessé tenni ezeket?

A csaták nem fognak húsz percnél tovább tartani, de ez idő alatt is bevetünk mindent – nagy ütközeteket, hatalmas acél monstrumokat –, hogy senki se unatkozzon.

Hogy működik a sérülési modell? Van lehetőség egynél több módon is elsüllyeszteni a bárkákat?

A sérülési rendszer több paramétert is figyelembe vesz, beleértve a lövedékek beérkezési szögét, a becsapódás sebességét, a gyújtószerkezetek aktivációs idejét, a páncél vastagságát. Az ezekből kialakuló, rendkívül komplex mechanika teljesen egyedi, mindig változó sérüléseket eredményez, legyen szó bármelyik hajóosztályról is. Természetesen maguk a csatahajók többféleképpen is elérhetik a hullámsírt: felborulhatnak, kettétörhetnek, zátonyra futhatnak.



A repülők nem ismeretlenek a World of Warships világában sem, de lesz lehetőségük az irányításukra?

Közvetlenül egy repülő sem irányítható a Warshipsben: annyira eltérő megközelítést és szellemiséget igényelnek, hogy túl nehéz lenne a csatahajókkal való összeeresztésük.

A csataterek változatossága a Warships egyik nagy erőssége: milyen és mekkora területekre számíthatunk?

Egy átlagos pálya mérete 60x60 kilométer, ami hatalmas területet jelent. A változatosságról a különböző tájak gondoskodnak: tengerpartok, gleccserek, jéghegyek, vulkánok is szegélyezni fogják a hatalmas vízfelületeket.

Befolyásolni fogja az időjárás, az eső és a hullámverés a hajók működését?

Tervezzük, hogy dinamikus időjárást rakunk a játékba, ez azonban biztos, hogy csak a kiadást követően valósul majd meg.

A játékaitok azt a BigWorld technológiát használják, ami rengeteg más MMO-t is hajt. Belenyúltatok a motorba, volt olyan komponens, amit muszáj volt magatoknak legyártanotok?

Ahogy a World of Tanks és a World of Warplanes, úgy a Warships esetében is a dolgok mélyére ástunk. Egy alapvetően fantasy játékokhoz tervezett motort kellett egy a modern, realisztikus tengeri hadviselés szabályaihoz igazítanunk. Ott van például a ballisztikai rendszer, amely figyelembe veszi a légellenállást, a hajók úszóképességét, és rengeteg más, a tengerészettel kapcsolatos elemet.

A World of Warplanes a következő nagy játékotok, de mi a helyzet a jövővel? Mire számíthatunk 2014-ben?

A World of Warplanes nyílt bétája hamarosan startol, a World of Warships fejlesztése pedig még zajlik. Terveink szerint még idén elindul az alfateszt – hogy mivel készülünk 2014-re, az egyelőre maradjon titok.

A JÖVŐ ÉS A SORS KOVÁCSAI

DESTINY

[ÍRTA WILSON] Egy percig se volt kérdéses, hogy a Halo-sorozatot hátrahagyó Bungie marad annál, amihez a legjobban ért, és a Destiny is FPS lesz, de egészen 2013 elejéig kellett tűkön ülnie a világnak, mire végre hajlandók voltak megmutatni, hogy mivel is készülnek az elkövetkezendő tíz évre.

Egészen egyszerű dolog felülni a hype-vonatra: elég csak megnézni egy videót, egy adagnyi képet, vagy meghallgatni a fejlesztőket arról, miért is az ő játékuk lesz a világ, az univerzum, vagy a galaxis legjobbja. Az előre megszavazott bizalommal sokan, sokszor visszaéltek már, de ha van olyan csapat, amelynek lehet adni a szavára, az mindenképp az a Bungie, amely a kilencvenes évek elején még a maces tábort szolgálta ki, aztán az ezredfordulót követően a nevük az Xboxszal forrt egybe, az új évtized beköszönte előtt viszont úgy döntöttek, hogy leadják a kulcsot, és inkább önerőből folytatják tovább. A titokzatos, a Halo nagyságával felérni akaró utód ugyan még mindig meglehetősen távol áll attól, hogy bárkinek is a sarkára lépjen, de most már legalább tudjuk, hogy mi is az, amivel a Bungie és az Activision el szeretné tölteni az elkövetkezendő éveket.

Éveket kellett várnunk arra, hogy kiderüljön, mi is pontosan a Destiny, de a látottak alapján megérte: a Bungie a csúcsra tör!

HIRTELEN HALÁL

Az emberiség szeret kísérletezni. Nem törődik a veszélyekkel, nem aggódik az ismeretlen miatt, és nem szeret belegondolni abba, hogy esetleg nem ő a galaxis egyetlen értelmes, mindenható lénye. Nem is volt okuk kételkedni: meghódították a Földet, a Marsot, a Vénuszt, a Jupitert és annak holdjait, és még a Szaturnusz gyűrűi sem jelentettek akadályt. Egy napon azonban minden megváltozott. A Naprendszeren túlra addig még senki sem merészkedett, valami viszont onnan jött. Valami, amiről senki se tudja, hogy miképp nevezik – akik túlélték a találkozást, egyszerűen csak világvégeként hivatkoznak rá. Egy misztikus fajról van szó, akik magukkal hozták az apokalipszis lovasait: kolóniák, emberek milliárdjai tűntek el, fajunk pedig a kihalás szélére sodródott. Nem tudni, hogy honnan és miért, de idővel feltűnt az Utazó, a hatalmas, fehér, gömb alakú hajó, amely védelmébe vette a tejútrendszer ezen szegletét. Erejét jól példázza, hogy a támadók nem is bírtak el vele.

Az Utazó életét áldozta az emberiségért, de a hajó roncsa azóta is a Föld és az utolsó város fölött lebeg, hogy oltalmazza az életben maradtakat, egyszersmind emlékeztesse őket arra, hogy mindennek akár egy szempillantás alatt vége lehet. Szerencsére vannak olyan bátor vállalkozók, akik hajlandók akár az életüket is kockáztatva segíteni a bajbajutottakon. Az aranykornak tehát vége szakadt, de a hódító törekvéseket ez nem törte le. Mostanra érkezett el az ideje annak, hogy az emberiség megpróbáljon visszatérni a naprendszer többi bolygójára, menet közben harcok ezreit és millióit vívva meg azokkal a fajokkal, akik hódítani érkeztek, de ellenállásba ütköztek.

SORFAL

Ilyen bátor, marcona katona vagy te is: kereszteneved ugyan még nincs, de pontosan az vagy, mint a többiek: Őrző. Az őrzők nem olyanok, mint a Halo főszereplője, Master Chief. Nem funkcionálnak egyszemélyes hadseregként, nincs előre meghatározott előtörténetük, és még csak egy dögös, holografikus segítőtárs sem csicsereg a fülükbe. Ez persze nem jelenti azt, hogy egyedül kellene boldogulnod: a Destiny ízig-vérig multiplayer központú, a kooperációra kihegyezett shooter, valahogy úgy, mint a PlanetSide 2, csak sokkal kevesebb MMORPG elemmel, jóval kisebb méretben. Az online-centrikusságot hivatott kihangsúlyozni az az egyszerű tény is, hogy internetkapcsolat nélkül a Destiny meg se moccan, a játékhoz folyamatosan a hálózaton kell lennie. Onnan tölti be a frissítéseket, világának fontosabb történéseit, sőt, azokat a játékosokat is, akik esetenként csatlakoznak a csatákhoz.

Ebből értelemszerűen következik az is, hogy itt tulajdonképpen nincs is hagyományos kampány. Mindig, minden esetben online van a játék, társak és partnerek után kutatva, anélkül, hogy ehhez menük mélyére kellene merülni. Az „instance-olás”, a közösségi tereken kívüli világ hermetikus lezárása persze nem újdonság, rengeteg PC-s online játék (például a Guild Wars-sorozat) is ezen

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Bungie

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
30%

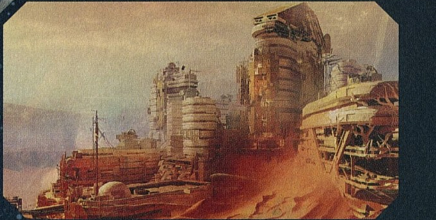
STÍLUSMINTA

Blacklight Retribution
2012 (PERFECT WORLD ENTERTAINMENT)

Planetside 2
2012 (SOE)

A Bungie teljesen szabadjára engedte a fantáziáját. Ennyire változatos, ilyen kidolgozott és teljesen egyedi univerzumot talán a Mass Effect megjelenése óta nem láthattunk.

Egyáltalán nem túlzás azt kijelenteni, hogy a koncepciórajzok kategóriájában a Destiny örökre beírta magát a legnagyobbak közé



elv mentén működik. Akkor mégis miért akkora forradalom ez? Mert konzolon ilyen még egyáltalán nem volt, a Destiny viszont minden platformra, a jelenlegi és a jövő generáció gépeire is meg fog jelenni. Ennek megvan az előnye és a hátránya is. Előny, hogy így már a kezdetekkor milliók állhatnak neki a világ felfedezésének, tehát a Destiny hatalmas rajongótáborral kezdheti meg a hódítást. Hátrány, hogy meglehetősen későn, csak 2014-ben jelenik meg, amikor az igazán elkötelezett játékosok már nem biztos, hogy a PS3 vagy az X360, hanem ezek utódjai előtt szeretnék eltölteni a napot.

VÁR A GALAXIS

Megválaszolásra váró kérdésből persze ezernyi akad a Destinyvel kapcsolatban. Az egyelőre egyáltalán nem világos, hogy mi is lesz az átívelő szál, mi fogja hajtani a játékosokat. A tartalom miatt persze nem kell aggódni, minden egyes bolygó, hátrahagyott vagy épp elfoglalt kolónia saját küldetéssorozattal, egyedi szín- és látványvilággal, és persze ellenfelekkel rendelkezik. A Holdat egy titokzatos, hiperintelligens faj foglalta el, a Marson nem éppen barátságos idegenek tanyáznak, az űr többi részén pedig időutazó robotok, „űrzombik" és egyéb, nehezen beazonosítható életformák élik mindennapjaikat. Hozzájuk eljutni teljesen átszabható, hihetetlenül dögösen kinéző űrhajókkal lehet, melyek egy szempillantás alatt képesek több fényévnyi távolságot átszelni azért, hogy a landolást követően azonnal kitörjön a harc.

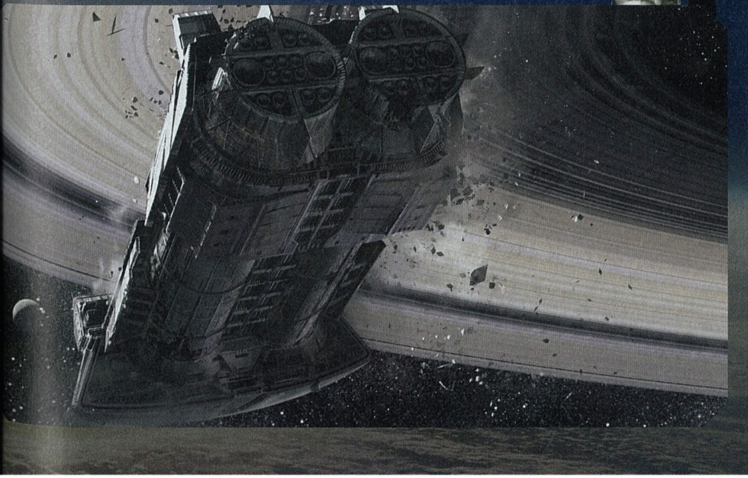
Botorság lenne azt feltételezni, hogy az idegen fajok barátságosak, elvégre nem ok nélkül fészkelték be magukat a roncsok, a lerombolt épületek, a hátrahagyott kolóniák mélyére. Minden egyes méterért, minden régi telepért vérrel és verítékkel kell küzdeni, és ehhez egy vagon fegyver sem árt. A Destiny ezen a téren sem akar csalódást okozni, számtalan karakterosztály, rengeteg különleges játékstílus és hatékony játékszer várja az őrzőket. Hogy pontosan hány típus lesz, és hogy ezek milyenek lesznek, az egyelőre titok, ahogy az is, hogy mennyire lesz mély a fejlődési rendszer. Az egészen biztos, hogy a páncél és minden ezzel kapcsolatos elem szinte végtelen kombinációs lehetőséggel rendelkezik, de arra még nem érdemes fogadásokat kötni, hogy ezt egy, a Borderlandsre emlékeztető képességfa is meg fogja-e támogatni.

PC-re is jön?

A Destiny hivatalosan csak PS3-as, X360-as és PS4-es verzióval rendelkezik, de mind a kiadónak, mind a fejlesztőnek van annyi esze, hogy ez ne maradjon sokáig így. A PC-s verzió egyelőre nincs megerősítve, de több elejtett megjegyzésből is egyértelműnek látszik, hogy már javában készül ez a változat is, így senkinek sem kell amiatt aggódnia, hogy esetleg kimaradna a nagy háborúból.

Viszont ez a rengeteg ötlet mit sem érne jó alapok nélkül. Szerencsére ez az a rész, ami a legcsiszoltabbnak tűnik. A technológiai háttér kereken hat éve készül: mérnökök, programozók, és a hálózati infrastruktúra kialakításában fekete övet szerző szakemberek dolgoztak azon, hogy minden platformon szélsebesen, hibamentesen fusson ez a hatalmas galaxis. A sebességnek, az adatok azonnali elérésének két esetben van igazán kritikus fontossága: mikor más játékosok is feltűnnek a színen, és mikor a Destiny világa megnyitja a kapuit a közösségi hálózatok előtt. Ez elsősorban iOS és Android applikációt jelent, ahol mindig azonnal megjelennek a Destinyvel kapcsolatos hírek és értesítések az új küldetésekről, fegyverekről és egyebekről.

A hátrahagyott kolóniák, a porig rombolt bolygók mellett kalandot akár egy lakatlannak és elhagyatottnak tűnő űrhajó is tartogathat: ami kívülről nyugodtnak látszik, az belül lehet, hogy csapdát rejt...



SOK A KÉRDŐJEL

A Destiny sok minden lehet: az FPS műfaját szinte az alapjaitól újraíró klasszikus, a közösségi élményt új szintre helyező példakép, vagy hatalmas ambíciókkal rendelkező, de terveit megvalósítani képtelen, nagyszabású, ám rövid életű, mély nyomott maga után nem hagyó petárda. Túl sok a megválaszolatlan kérdés, túl sok az ismeretlen – szerencsére még bőven van idő mindent megválaszolni. Ez ugyanis egy hosszú, több platformon átívelő út lesz, egy hatalmas, tíz éves terv, ahol folyamatosan érkezik az új tartalom, évente jönnek a kiegészítők és a számozott folytatások, és ahol a képzeletnek maximum csak a pénztárca szab határt. Vagy az idegenek, ha megérkeznek és mindent lerombolnak.

[ÍRTA CHRIS]

A Diablo III-ban csalódott játékosok most kezdhetik dörzsölni a tenyerüket, hiszen hamarosan érkezik a világ túlsó feléről, egyenesen Új-Zélandról a Path of Exile, amely free-to-play alapokra helyezi a magányos, vagy épp közösségi kaszabolást.

Bár a Diablo III sikere számokban mérve hihetetlenül impozáns (több mint 12 millió példányt adtak el belőle), sokakat nem tudott huzamosabb ideig lekötni. Azok, akik pár nap múlva megunták a végtelen farmolást, az egyre nehezedő akadályok leküzdését, jól teszik, ha figyelemmel kísérik a Path of Exile készítésének minden fázisát, ugyanis lehet, hogy pont ebben a játékban fogják megtalálni azt, ami számukra hiányzott a Blizzard fenegyerekéből. A PoE ugyanis egy egészen különlegesre csiszolt hack 'n' slash, amely telis-tele van érdekes elemekkel, ráadásul még fizetni sem kell érte.

MMO-BA TÖLTÖTT DIABLO

A PoE története egy sötét fantasy világba repíti a játékosokat. Miután kiválasztottuk a számunkra megfelelő karaktert, hajótörést szenvedünk, és Wraeclast bűnözők-

Vannak ugyan hiányosságai, de van annyira szép, tartalmas, hogy megérje vele játszani, pláne teljesen ingyen!

től hemzsegő szigetének partján térünk magunkhoz. Itt aztán megkezdődnek a megpróbáltatásaink, tehát játéknyelven szólva különféle küldetések megoldása és megszámlálhatatlan ellenfél lekaszabolása vár ránk. A programban található hat karaktertípus közül mindenki megtalálhatja a saját ízlésének megfelelőt, természetesen a szokásos szerepjáték-típusokból mazsolázva: lesz harcos (marauder), íjász (ranger) és varázsló (witch), valamint ezek keverékei, melyek más-más tulajdonságokban erősek. Alaptulajdonságból alig háromféle van (erő, ügyesség és intelligencia), ezek azonban több módon is fejleszthetők.

A PoE tehát egy hack 'n' slash, így játékmechanika nem igazán tér el a Diablo III-ban látottaktól, ám az új-zélandi próbálkozónak így is vannak egyedi részei. Először is sokkal lassabb tempójú játék, mint amire számítanánk. Szinte minden ütésnek, csapásnak és varázslatnak végigcsodálhatjuk mind a 24 képkockából álló mozzanatát, az ellenfelek sokkal lomhábban mozognak, így jóval több időnk jut átgondolni, hogy mikor érdemes visszavonulót fújni a karakterünkkel. Az életerő-itókáink is teljesen másképp működnek, mint amire egy hagyományos játék során számíthatnánk, ugyanis a tartalmuk folyamatosan visszatöltődik – minél több ellenféllel végzünk, annál gyorsabban. Ráadásul változik a világban fellelhető üvegcsék mérete és tulajdonsága is, sőt, még mágikus darabokra is bukkanhatunk, melyek extra képességekkel vannak felruházva.

KÉPESSÉGFA... TE JÓ ISTEN!

A Diablo III-at sok kritika érte leegyszerűsített képességrendszere miatt, így azok, akik bugyutának találták az ottani szisztémát, valószínűleg ámulattal nyitják majd meg a PoE úgynevezett passzív képességfáját, ami sokkal inkább hasonlít egy bonyolult nyomtatott áramkörre, mintsem egy valódi fára. Sajnos írott szóban igen nehéz átadni azt, milyen összetett, szerteágazó és változatos a Path of Exile ezen része. Talán elég, ha annyit mondunk, hogy minden karakter ugyanazon a képesség-térképen választhat magának passzív tulajdonságokat, és közel 1300 pont szórható el itt. Döbbenetes szám, nem igaz? Pontokat természetesen szintlépéssel kapunk, és nem árt jó előre

ADATOK

KIADÓ
Grinding Gear Games

FEJLESZTŐ
Grinding Gear Games

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Torchlight II
2012 (RUNIC GAMES)

Diablo III
2012 (BLIZZARD)

eltervezni, hogy a fa mely pontjára akarjuk elverni őket. Ha elindulunk egy irányba, hamar több tucatnyi elágazáshoz érhetünk, melyek mentén egyenként fejleszthetjük karakterünk legkülönfélébb képességeit, beleértve az alapértéknek számító erőt, ügyességet és intelligenciát is.

A fát visszabontani, azaz MMO kifejezéssel élve újratalentelni csak korlátozva lehet, tehát soha semmilyen formában nem tudjuk majd elölről kezdeni képességeink teljes újraosztását. Ehhez elég szigorúan ragaszkodnak a készítők, ezért alaposan meg kell fontolnunk azt, hogy milyen irányba akarunk fejlődni, amiben viszont nagy segítség lehet a játék weboldalán található interaktív fa. Emellett egy másik különlegességet is tartogat a játék, ugyanis a karakterünk az aktiválható képességeit nem a fent említett fáról, hanem úgynevezett gemekből kapja. Ezek a gemek fegyverekbe és páncélok megfelelő színű foglalatába rakhatók (piros a pirosba,

A tárgylista kezelése mind a veteránoknak, mind az újoncoknak könnyen fog menni, hiszen már az első Diablo óta így néz ki szinte minden egyes játékban

A gyógyító löttyök és a különböző folyadékok üvegcséje talán sosem volt még ennyire ronda

zöld a zöldbe), behelyezésük után pedig megkapjuk az általuk nyújtott képességet, ami lehet akár egy hatalmas csapás kizárólag kétkezes fegyverekkel, egy nyílzápor, vagy akár tűzeső is. Ezek különlegessége, hogy karakterünkkel együtt fejlődnek, tehát minél több tapasztalati pont csordogál be nekünk, annál gyorsabban lépnek szintet, így erejük szépen-lassan növekszik. Csupán arra kell figyelnünk, hogy igyekezzünk a saját karakterünk képességeihez igazítani ezek színét, ugyanis a magasabb szintű gyémántok egyre több erőt, intelligenciát vagy ügyességet kívánnak meg felhasználójuktól.

KAMATLÁBAK HELYETT

A PoE tárgyrendszere is különleges, kezdve azzal a bizarr ténnyel, hogy a játékban nincs pénz. Ha pedig nincs pénz, nincs gazdaság, nincs az ezzel járó infláció, nincs aukciós ház, és persze nem igazán van értéke a tárgyaknak sem. Itt csupán őskori cserekereskedelem működik, aminek kizárólag a tapasztaltabb, a tárgyakat kiválóan felértékelő játékosai látják hasznát. A cserekereskedelem alapját úgynevezett orbok biztosítják, melyek segítségével tárgyak alaptulajdonságait módosíthatjuk, használatukkal egyszerű darabokból készíthetünk varázstárgyakat, vagy variálhatjuk a rajtuk lévő gem-foglalatokat. Természetesen itt is vannak egyszerű, szürke vagy fehér színnel jelölt tárgyak, kék színű mágikusak, valamint ritka sárgák és barnák, és nem maradunk gyors hazautazást biztosító town portal- és azonosító tekercsek nélkül sem. A Diablo-alapjait nem tudja és nem is akarja levetkőzni

a program, ami nem baj, hiszen így nagyon gyorsan bele lehet rázódni a játékba.

A Path of Exile egyelőre bétafázisban van, ezért igyekeztünk nem elhamarkodott következtetést levonni egyes részeiről. A bugokat elnéztük, a hiányosságok felett szemet hunytunk, de azért akadnak a játéknak már olyan késznek tűnő területei, melyek igencsak aggodalomra adtak okot. Az egyik ilyen rész a multi, ami lényegében az MMO-játékokban található alapokon nyugszik. Minden városban találunk egy hirdetőtáblát, amire rákattintva becsatlakozhatunk egy csoportba, vagy akár mehetünk haverokkal is, közösen. Az első gond az, hogy nincs egy közös cél, ami látható lenne mindenki számára, egyszerűen mindenki csak megy a saját feje után. Emellett igencsak unalmassá teszi a játékot az, hogy a multiban az ellenfeleket nem skálázza fel a játék a területen lévő játékosok számával arányosan, tehát mire közelharcot vívó karakterként odaérnénk egy zombihoz, az valószínűleg már kétszer meghalt. Nehezebb területekre pedig egészen addig nem juthatunk el, amíg meg nem csináljuk az azok megnyitásához szükséges küldetéseket.

Emellett a loot-rendszer sem támogatja a multit, ugyanis a földre kerülő tárgyak közösek lesznek, a mágikus tulajdonsággal rendelkező cuccok pedig 1-2 másodpercig élveznek exkluzivitást egy véletlenszerűen választott csapattárs számára, utána bárki felkaphatja azt előlünk. Ezek miatt jelenleg nincs miért közösen játszani, hiszen ez a rész semmivel sem nyújt többet, mint az egyszemélyes mód. Nehezebb fokozaton persze már lehet, hogy mindez változik, és persze még bétafázisban vagyunk, szóval az is lehet, hogy az aggodalmaink feleslegesek. Tény, hogy van potenciál a multiban, hiszen a harcos karaktereknek létezik tankolásra alkalmas képességrendszere, vannak gyógyító varázslatok és úgynevezett CC (crowd control) képességek, de sajnos a bétában ez a rész még eléggé kiforratlannak látszott.

CSAPASSUK!

A Path of Exile tehát egy igazán különleges, izgalmas játéknak tűnik, amelyre érdemes lesz mindenkinek odafigyelnie. A megvalósítása pazar, a játék mögött megbújó rendszer pedig egészen egyedi. A program legnagyobb fegyvertényé pedig az ingyenessége: bár mikrotranzakciós rendszerrel is rendelkezik, az itt vásárolható tárgyak szinte csak vizuális pluszt adnak tulajdonosaiknak, tehát valódi pénzzel nem juthatunk majd tisztességtelen előnyhöz. Nem biztos, hogy ez lesz az új király, de mindenképp érdekes jelöltnek tűnik a kiváló kérőkkel rendelkező stílusban.

REMEMBER ME™

[IRTA **CHOCHO**] *A francia Dontnod programja nem a játékmenet eredetiségével fogja lenyűgözni a játékosokat, hanem egyedi hangulatával és érdekes harcrendszerével, melyek mellé kidolgozott sztorit és igényes tálalást kapunk. Mi már csak tudjuk, hisz kipróbálhattuk.*

A Remember Me a tavalyi gamescom egyetlen igazán nagy durranása volt, melynek bemutatója után a Sony minden bizonnyal kétszer is megbánta, hogy ejtette az eredetileg PlayStation 3-exkluzív projektet. Végül a Capcom sietett a fejlesztők segítségére, így a Remember Me-ből egy multiplatform akció-kalandjáték lett, ami a dolgok jelen állása szerint májusban jelenik meg Xbox 360-ra, PlayStation 3-ra és természetesen PC-re. Bár a premierig a cikk írásakor még három hónap van hátra, volt szerencsénk kipróbálni a játék PS3-as változatának egy rövidke demóját, ami, bár hagyott maga után kívánnivalókat, egy összetett, intelligens, nagyon hangulatos és remek sztorival megáldott program képét tárta elénk. Persze egy ilyen rövid próbakörből nem vonhatunk le messzemenő következtetéseket, annyi viszont bizonyos, hogy a derék francia fejlesztők mindent megtesznek elsőszülött lányukért.

ROMANTIKA, POMPA, NEO-PÁRIZS

2084-ben járunk Párizsban, és egy fiatal nőt személyesítünk meg, Nilint, akinek fogalma sincs, ki vagy mi ő: egy fémkoporsóba zárva tér magához a Bastille alatti csatornában, ami tele van elkorcsosult memóriabeteg emberekkel, akik csupán árnyékai önmaguknak. Hogy mi történt velük pontosan, nem tudni, de egy biztos: a jövő legértékesebb technológiája, az emlékek megváltoztatásának, eladásának és ellopásának lehetősége összeroppantotta a személyiséget. Már csak a legalapvetőbb ösztönök hajtják a fajt, humánus értékek és gondolatok szikráival fűszerezve, melyek azonban csak arra elegek, hogy felismerjék és segítsék egymást, és ellenségként tekintsenek mindenkire, aki nem tartozik közéjük. Nilin is egy efféle betolakodó a szemükben, szóval ahhoz, hogy kijussunk, rögtön a pálya elején el kell sajátítanunk a túlélés legalapvetőbb szabályait.

A Remember Me gyakorlatilag beat 'em upként üzemel, azaz a lőfegyverek ritkák, mint a fehér holló, a demóban egyre sem

Sajnos nagyon kevés olyan videojáték van a piacon, ami Európában játszódik, hát még olyan, amelyik a kultúra egyik fővárosában, Párizsban. Ezzel talán még maga Mœbius is játszana!

SZADISTA AKROBATIKA

Bár a cikkben is említettük, részletesen nem tértünk ki rá, hogy Nilin roppant agilis karakter, aki Eziót és Larát egyaránt megszégyenítő ügyességgel függeszkedik, ugrik, kúszik és mászik. Az akrobatika a Remember Me egyik legfontosabb játékeleme, mely ráadásul kifejezetten nehézzé teszi a programot. Ha Nilin megcsúszik, ami azt jelenti, hogy bénáztunk, a program nem segít ki, hanem szépen összezúzzuk magunkat a mélyben. Mozgásunkat néha olyan mozgó platformok nehezítik, mint egy repülő takarítórobot, vagy egy átalakuló reklámtábla, amik – ha nem vigyázunk – könnyen a vesztünket okozhatják. Sok játékban zavaró lehet a gyors halál, de a Remember Me-nek jól áll, visszaidézi a Prince of Persia- és a Tomb Raider-szerű klasszikusokat. Utóbbi a pár oldallal arrébb tesztelt reboot okán különösen időszerű.

tehettük rá a mancsunkat. Ugyanakkor verekedni nagyon tudtunk, hisz Nilin, noha súlyos amnéziában szenved, egy rendkívül kiképzett memóriatolvaj, akitől egész Neo-Párizs fél. Az új alvilági szakma egyben a legkeresettebb is, mert mi más lenne fontosabb egy információs technológiák által uralt korban, mint a bedigitalizált, hordozható emlék. A demóból sajnos nem tudtuk meg, Nilin miként kerül a csatornába, de a teljes verzióban lesz egy prológus, ami elmagyarázza hősnőnk korai kálváriáját, nevezetesen, hogy kik és miként törölték az emlékezetét. Nilin amnéziája egyébként a játék talán legfontosabb, szinte kézzel fogható eleme, lévén a különböző harci taktikákat és képességeket visszatérő emlékfoszlányok képében szerezhetjük meg. A legtöbb játékban nem szokták megmagyarázni a karakter fejlődését, itt viszont az emlékezetvesztés kiváló táptalajt nyújt a sztorinak, mely egyébként is remeknek ígérkezik. A Remember Me egy erősen történetorientált, lineáris játék, szóval, akik nem szeretik, ha végig fogják a kezüket, talán morognak majd a végig egyirányú pályatervezés miatt. Ugyanakkor fontos megjegyezni, hogy egy rendes sztorit csak

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Dontnod Entertainment

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2013. 06. 07.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Oni
2001 (TAKE-TWO)

Assassin's Creed
2007 (UBISOFT)

így lehet elmesélni a videojátékok világában, és mivel a Dontnod mindent beleadott a drámába, a Deus Exhez hasonló szabadság feláldozása jogosnak tűnik.

CYBERPUNK 2084

A Deus Exet nem véletlenül hoztuk fel példának, ugyanis a Remember Me is egy cyberpunk stílusú akciójáték. A helyszínül szolgáló Neo-Párizs (mely a francia főváros 2050-es években újraalapított változata) igazi disztópia, melynek lakói vagy nagyon gazdagok, vagy nagyon csórók. Előbbi réteg hatalmas falakkal barikádozza el magát a nyomorgó millióktól, kiknek szemében a memóriatolvajok Robin Hood modern megfelelői. Az első küldetésben a csatornából kijutottunk a város alsóbb régióiba, hogy Nilin barátaival találkozzunk, akikre persze hősnőnk egyáltalán nem emlékezett. Ugyan a helyszínek megtartották a hi-tech hatást, mégis mocskosak, lerobbantak voltak, és bár egy méter nem sok, annyit sem lehetett letérni a kitaposott ösvényről, a környezet mégis egy teljesen hiteles világ benyomását keltette. A csatornán fel s alá hajóztak a különböző, kétes eredetű holmikkal kereskedő árusok, a földön hajléktalan, eszüket vesztett emberek motyogtak magukban, a járókelők pedig megjegyzéseket tettek Nilin furcsa szerelésére.

A kép akkor sem változott, ha hosszabb ideig ácsorogtunk -- a fejlesztők igyekeznek hiteles illúziót kelteni, és egyelőre jó nyomon járnak, bízzunk benne, hogy később sem fogy el a kreativitásuk. Neo-Párizsnál jobb környezetet ritkán látni videojátékban, és ez nem a sci-fi dizájnnak köszönhető, hanem a jellegzetesen európai pályatervezésnek. A nagy épületeket szűk sikátorok és sötét zugok kötik össze, a háttérben pedig fel-feltűnnek Párizs olyan jellegzetes épületei, mint az Eiffel-torony vagy a Notre Dame. Mindez azonban semmit sem ér, ha a játékmenet nem üti meg a szintet, szerencsére azonban a Remember Me ezen a téren is kellemes meglepetés lehet.

Az előzetes verzió alapján a Sony bizony tényleg sajnálhatja, hogy annak idején passzolta a játékot!

POFONOK VÁROSA

A játékban Nilint egyre erősebb ellenfelek szorítják sarokba, akiket egyénileg összeállított kombókkal lehet a digitális másvilágra küldeni. Hősnőnk karjára a Mass Effectben látotthoz hasonló, virtuális, Omniblade-szerű eszközt erősítettek, mely nemcsak sima ütéseket és rúgásokat, de speciális kivégzéseket is lehetővé tesz. Az ellenség szinte mindig túlerőben van, egyszerre minimum két-három fő nyomul ellenünk. Bár Nilin vasággyal együtt sem több 50 kilónál, azért elég jól bírja a pofonokat, mi több, osztani is tudja őket, hála a személyre szabható kombóknak. A játékban a győztes bunyókért tapasztalati pont jár, a fejlődésünk jutalma pedig beiktatható

Csak a felszínen olyan pompázatos az élet: a felszín alatt nyoma sincs a technológia-fétisben szenvedő társadalomnak. Ott csak patkányok, szemét, furcsa lények, és a hatóságok által üldözöttek találhatnak otthonra...

Mivel lőfegyverből annyi van a Remember Me világában, mint etikus szereplőkből, ezért Nilin kénytelen a puszta kézével és a lábaival elnáspángolni a tucatjával érkező ellenfeleket

mozdulat, melyekből a Combo Lab menüben négy kombinációt állíthatunk össze. A kipróbált változatban ezek összesen két gombot használtak a PS3 kontrollerén, a kört és a négyzetet. Könnyen hihetnénk, hogy ez kevés, pedig erről szó sincs: mi szabjuk meg ugyanis, hogy a gombok mely cselekvésre mutassanak a négy lehetőség közül. Utána már csak be kell tartanunk a kombó sorrendjét, és a játék azt teszi, amit mondunk neki.

Habár ez a francia csapat, a Dontnod első játéka, teljesen csiszoltnak és kifejezetten profinak tűnik.

Az első kivitelezhető mozgás a sima támadás, melyet megsokszorozva egyre erősebbeket sebzünk – vannak ellenfelek, amelyek csak így gyűrhetők le. A második mozdulatot alkalmazva gyógyíthatjuk Nilint, azaz nem kell megvárni, hogy eljussunk a pályákon szórványosan elszórt egészségügyi terminálokig.

A harmadik akció lerövidíti a speciális támadások közti időintervallumot, a negyedik pedig – bár nem láttuk akcióban – összeláncolja és megismétli a korábbi sort, szóval egy kombót akár egymás után többször is elsüthetünk. A kombinációkat a Combo Labben bármikor megváltoztathatjuk, ilyenkor a program szünetel, és nekünk csak a taktikai képernyővel kell foglalkoznunk. Ugyan a demóban még nem volt lehetőség kibontakoztatni a harcrendszert, arról megbizonyosodhattunk, hogy összetett és jól használható metódusról van szó, ami garantálja, hogy sokszor nekifussunk majd a Remember Me-nek. Természetesen nemcsak a kombók, de az emlegetett speciális támadások is sokat nyomnak a latban. Nilin a harcok során tölti fel őket, „elsütésükkor" pedig jaj annak, aki a közelünkben van. A villám alakú ikon mögé rejtett, demóban is kipróbálható támadás eszelős őrültté tette Nilint, aki akár hatszoros sebzést is mérhetett a robotzsaruknak öltözött rendőrök páncéljára. Vicces volt egyébként látni, hogy a szupergazdagokat őrző acélkabátok nem használnak lőfegyvereket, helyettük, az angol bobbykhoz hasonlóan, botokkal püfölik az arra érdemes rendszegőket. Persze ez nem jelenti azt, hogy Nilinre nem leselkednek egyéb veszélyek: a pályák bizonyos pontjait előre programozott, védelmi robotok őrzik, melyek pillanatok alatt szitává lövik a testre simuló naciban feszítő lányt.

EMLÉKEZZ!

Persze Nilin nem lenne memóriatolvaj, ha időnként nem babrálna az emberek fejével. A demóban egy küldetés során az egyik karakter – aki mellesleg hősnőnk „legnagyobb rajongója" – emlékeit magunk elé vetítve juthattunk tovább, sőt, egy Olga nevű, orosz származású fejvadászt is magunk mellé állíthattunk, méghozzá úgy, hogy megváltoztattuk az emlékezetét. A játék ezen elemét már láthattuk korábban, emlékezzünk csak a amescom után bemutatott videóra, melyben egy fickóval kellett elhitetnünk, hogy megölte a feleségét. Nos, most is hasonló szituáció állt elő: Olga a magas vérdíjért akarta levadászni Nilint, hogy fizethesse szerelme emlékhelyreállító-kezelését. Ennél fogva a gyevuska hajthatatlan, nem érdekli, hogy Nilin és társai egy igazságosabb jövőért küzdenek.

Az üldözéses jelenetek száma döbbenetesen magasnak ígérkezik. Kevés olyan Remember Me képanyag létezik, ahol Nilint épp ne valami hatalmas jármű kergetné Párizs utcáin.

MINDEN NAP KARÁCSONY

A Remember Me-ben természetesen főellenfelek is szerepelnek, közülük az első Kid Xmas, Neo-Párizs legnépszerűbb rádióműsorának vezetője és koordinátora. Azt ugyan nem tudjuk, hogy a Dontnod fejlesztői milyen tudatmódosító szer hatása alatt döntötték el, hogy a „Minden nap karácsony!" jelszót üvöltöző, hatalmas, kigyúrt fickó elengedhetetlen eleme kell, hogy legyen a játéknak, de annyi kiderült a demóból, hogy egykor Kid Xmas volt a legjobb memóriatolvaj, csak úgy gondolta, hogy egy propagandaműsorral több pénzt kereshet. A kipróbálható verzió akkor ért véget, amikor először találkoztunk vele, hogy egy virtuális kick-box mérkőzés során jól elagyabugyáljuk. Sajnos arra már nem volt lehetőségünk, hogy legyőzzük, de megutálni sikerült, így alig várjuk, hogy letörölhessük képéről az önelégült vigyort.

Üldözött vadnak lenni egy olyan világban, ahol a Nagy Testvér mindent tud mindenkiről, nos, nem éppen a legjobb döntés, ha karriert kell választani. Persze Nilinnek sok választása nincsen...

Na de mi lenne, ha az aznap délelőtti orvosi látogatás másképp alakult volna? Ha mondjuk Olga kedvese nem élte volna túl a beavatkozást? Nos, ekkor kerül a képbe Nilin memóriaátíró képessége. A játéktér átalakul, hirtelen egy kórházban találjuk magunkat, ahol az orosz hölgy boldog emlékeivel igyekeznek helyreállítani a sérült férfi agyát. A dolog rendben megy, egészen addig, míg bele nem avatkozunk a történésekbe. A felvételt bátran előre- és visszatekerhetjük, hogy „hibák" után kutassunk, s mikor megtaláljuk őket, segítségükkel eltérő eseményeket idézzünk elő. Például direkt rossz emlékeket injektálhatunk a férfi agyába, hogy dühöngő őrült legyen belőle, az orvos elé tolhatjuk a boncasztalt, de akár azt is megtehetjük, hogy visszafordítjuk az eljárást, Olga halálát okozva. Bár több lehetőség is létezik, sajnos csak egy hajtja előre a sztorit: az, ha a pasas feldobja a talpát, és ezért a fejvadász a gazdag memória-hatalom ellen fordul. Amennyiben Olga meghal, a játék kiírja, hogy „Arra nem emlékezhetsz, hogy meghaltál!", és kezdődik minden elölről. A különféle helyzetek előidézése tehát csak arra jó, hogy extra információkhoz jussunk a történetről és a szereplőkről. Ez van, a lineáris, sztoriközpontú játéktervezésnek megvannak a hátrányai. Egyébként sem lesz túl sok emlékátírás, nagyjából tíz ilyenre számíthatunk a játékban.

EMLÉKEZZ JÚNIUSRA!

A Remember Me általunk látott, PS3-as változata remekül nézett ki, már ami a korábban is dicsért, művészi kivitelt illeti. Technikai téren egyedül az animációk (Nilin farpofáinak ízléses fel-le mozgásáért minden bizonnyal külön animátorcsapat felelt), a fizikai érintkezések és a pofás színvilág említésre méltóak. A játékban a verekedést platformer-szakaszok váltják, Tomb Raider-stílusban, és ezek kivitelezése roppant-mód igényes. Nilin akrobatikus mozdulatait öröm nézni, látszik, hogy a franciák komolyan vették a feladatot – és akkor még a gyönyörű zenei aláfestést és a kellemes szinkront nem is említettük. Ugyanakkor a demó alatt végig egy gondolat zakatolt a fejünkben: az, hogy milyen szép lesz ez PC-n, ha jól sikerül az átirat. A textúrák élesebbek lehetnek, a felbontás magasabbra tornászható, és persze az árnyékokkal sem lesz több probléma (a demóban egyszerűen nem látszott a karakterek alatt). A feltételes mód persze nem véletlen, egyelőre nem láttuk a személyi számítógépes verziót, és az olyan „apróságok", mint az irányítás billentyűzettel és egérrel, még szintén nem került részletezésre. De sebaj, június már itt van a nyakunkon, szóval, ha minden jól megy, tizenkét hét múlva mi is az emlékeink visszaszerzéséért küzdhetünk. A hangulat, a harcrendszer és a sztori pedig, úgy néz ki, rendben lesz – vagy csak a beültetett emlékfoszlányok mondatják ezt...?

Habár az emlékek átszabására egy tucatnál is kevesebb alkalommal lesz mód, a mennyiségért kárpótol a minőség. Felkavaró jelenetekben és agyzsibbasztó felfedezésekben nem sem lesz hiány, ez garantált.

Anno Online

[ÍRTA TIKA]

Eszik, iszik, sosem alszik, mi az? Nos, ez nem jelenthet mást, mint azt, hogy az Anno telepesei – a patinás városépítő sorozatból – most éppen a világhálón vertek tanyát, vaskos telepítés helyett mindössze némi gépigényt követelve meg a városatyáktól.

A német mesterek fejlesztői készletéből kipattanó Anno-széria majd 15 éves múltra tekint vissza, ám a legemlékezetesebb pillanatai nem a korai évekből származnak, hanem a közelmúltból, hiszen a birodalomépítés legnemesebb pillanatait a 2009-ben megjelent Anno 1404, és a tavalyi Anno 2070 biztosították. Az új, böngészős verzió felé vett irány pedig csak annyira meglepő, mint gályarabnak az evező, hisz házon belül a Ubisoft már kitapogatta a mikrotranzakciós modell korlátait és lehetőségeit (lásd Settlers Online). Az Anno persze nem Settlers, itt ugyanis nincs katonaság, és alapjaiban véve ez egy békés gyarmatosításra épülő gazdasági szimuláció. De attól, hogy békés, még korántsem könnyebb!

Ez az év a Ubisoft számára mindenképp a böngészős játékokról szól: az Anno mellé a Silent Hunter és a Heroes is érkezik!

CIRKUSZ ÉS KENYÉR

Kétségtelen, hogy mindig különleges élményt jelent, amikor egy böngészőben rakod le egy birodalom alapjait, tudván, hogy minden döntésnek komoly ára van (itt nincs mentés funkció), ugyanakkor az új teremtmény babusgatása sokkal hálásabb, mint egy szobanövényé (tapasztalat...) – például nézd csak meg, hogy két hét gondozásmegvonás után melyiknek lesznek tele a raktárai!

Az Anno Online ráadásul a mostanság népszerű free-to-play rendszert követi, tehát egy rövid regisztrációt követően ingyen és bérmentve veheted birtokba a Newport nevű szigetet. A mindenható császár ugyanis téged szemelt ki az imént említett lakatlan terület gyarmatosítására, és ebben a nehéz munkában az Anno 1404-ből megismert Richard Northburgh lesz a segítségedre. Az említett mentor nem az egyetlen NPC ebben a világban, de a bétafázisban kizárólag csak az ő szigetét, Kaysershavent tudod meglátogatni. A játék teljesen magyar nyelvű, a dinamikus asszisztencia pedig lépésről lépésre végigvezet a városépítés mérföldkövein, az első telepestől a birodalmi polgárig.

Ebben a világban a kulcs a felemelkedés, ugyanis minden egyes letett ház újabb és újabb telepeseket vonz a kolóniádra, és a szükségleteik kielégítésével velük együtt emelkedsz a ranglétrán, hogy új távlatok, célok, épületek és nyersanyagok nyíljanak meg előtted. Kezdjük rögtön az úthálózattal, mert az kell, aztán jön a munkaerő kérdése, mert az meg nem (a mesterembereket készen kapod a letett termelőegységgel), tehát az Anno közege egy utópisztikus és igencsak követelőző réteg. Így ha a betevő falat és kecsketej nincs biztosítva, a nép be sem szagol a viskókba. Az egyszeri telepes ugyancsak a távolmaradásával tüntet a piac, a kápolna vagy az ács hiányában – utóbbi a korabeli szolgáltatóipar legfényesebb gyémántja, egészen szűk területeket beragyogva. Ide kívánkozó megjegyzés, hogy minden létesítmény körül láthatatlan aura feszül, és az áldásaiból pusztán a körön belül élő népek részesülnek, továbbá ingyér' csak a levegő van, tehát bármilyen ember alkotta épület komoly fenntartási költséget generál, amit a telepesek sovány adóforintjaival lehet kompenzálni.

Az adott lakóközösség mihelyst minden jóval el lett látva – igen, ruházni is kell a nyavalyásokat –, máris készen áll a szintlépésre, és varázslatos módon (nem kevés javakért) hajlandó átalakulni vazallussá, majd később kereskedővé, és végül birodalmi polgárrá. Minden szinten újabb igények jelentkeznek, a vazallus például almabort iszogat és friss cipót eszeget, megköveteli a környékbeli kocsmát, a tűzoltóságot, és így tovább, ugyanakkor több adót is fizet (a mértéke a kielégített szükségletektől függ). A kihívás abban leledzik, hogy a farmok, műhelyek és bányák működtetése ne torkoljon anyagi katasztrófába, de közben minden réteg megkapja a magáét. Egyébként abszolút dicséretes, hogy nem élhet mindenki kétszintes palotában, tehát kötelező szint van a szegényekből is.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft
FEJLESZTŐ
Ubisoft Blue Byte
MŰFAJ
böngészős stratégia
MEGJELENÉS
2013
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Anno 1404
2009 (UBISOFT)

The Settlers Online
2012 (UBISOFT)

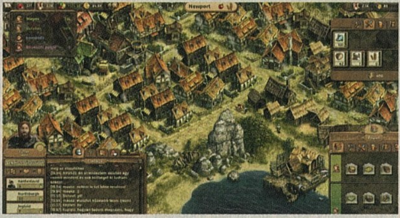
Tekintve, hogy mennyire nehéz az első kisváros felépítése, egészen biztos, hogy hetek kellenek a lent látható állapot eléréséhez

BÓNUSZ KUPONKÓD A DVD-TASAKON!

Talán már megszokhattátok, de azért érdemes kiemelni, hogy ebben a hónapban is garantáltan megéri PC Guru olvasónak lenni, mert az Anno Online-nak nemcsak kétoldalas előzetest szenteltünk, de a Ubisofttal karöltve gondoskodunk a városépítés megkönnyítéséről is. Az online játék rengeteg mikrotranzakciós lehetőséggel rendelkezik, tehát valós pénzért vásárolhatóak kisebb-nagyobb segítséget nyújtó csomagok. Mi is egy ilyet kínálunk, csak épp teljesen ingyen. A magazin mellé csomagolt DVD-tasakon találhattok egy kódot, amely mind a kezdők, mind a veteránok életét segítheti. Milyen jutalom üti azok markát, akik aktiválják? A kincstáruk 10 ezer aranyérmével gazdagszik, a raktáraikba 100 fa kerül, a termelés négy órán át 200%-os hatékonysággal fog működni, a felhúzható épületek száma pedig egy dekoratív vasszoborral bővül. Egy fiókhoz csak egyetlen kód üthető be, így felesleges is többel próbálkozni!

HAJÓZNI SZÜKSÉGES

Kérdezhetnétek, mi végre ez a sok hajcihő, és mi a célja? Nos, ezekre a kérdésekre pillanatnyilag nagyon nehéz válaszolni, elvégre még csak a béta elején járunk, és pont az alagút végi fényforrás hiányzik. Northburgh szigetén például látunk egy félig felépült katedrálist, és nem elképzelhetetlen, hogy valami közösségi élménybe torkollik a befejezése. Ugyanígy a céhek ikonján is el lehet merengeni, mert az ikon létezik, de még nincs bedrótozva a játék világába, és az sem ismeretes, hogy milyen speciális kihívásokat kell a társaságnak majd teljesíteni – az viszont már most biztos, hogy lesznek ilyenek.



Az Anno Online egyik legnagyobb előnye az, hogy teljesen magyar nyelvű, ennek hála a kezdő birodalomépítők is gyorsan belerázódhatnak a játékba

A közösségi élmény természetesen már megtapasztalható a chatben, illetve ez teljesedik ki úgy a 6-7. szint táján kereskedés formájában (alapfeltétel a 250 kereskedő a populációban). Örömforrásként emellett ott van a kezdő sziget mind a hét szektorának a felfedezése, amely már önmagában több hónapnyi feladat, miközben a 3.-4. szektor táján elérhető hajóépítés funkcióval végre megkezdődhet az új szigetek gyarmatosítása is.

Az új földterületeken – rengeteg különböző sziget, eltérő kincsekkel – olyan nyersanyagok várnak ránk, amelyekhez egyébként a főszigeten hozzá sem lehet jutni (pl. a kender, ami a vászonruha alapanyaga, az meg a kereskedőréteg alapfeltétele). Az Anno egyik legnagyobb aduja a kereskedelem, a hatvanféle matériából a ritkábbakat ugyanis előbb-utóbb érdemes egymás között leosztva termelni. Az ide vezető vitorlásmesterség persze alaposan ki lett bontva, különböző hajótípusok, feladattól függő legénység (matrózból, rakodómesterből, kereskedőből is létezik többféle), raktérnövelő cuccok, extra sebességet adó vitorlázat, és minden, amit még el tudsz képzelni, az itt kavarog egy útvonalakra lebontható szállítási „vállalatban".

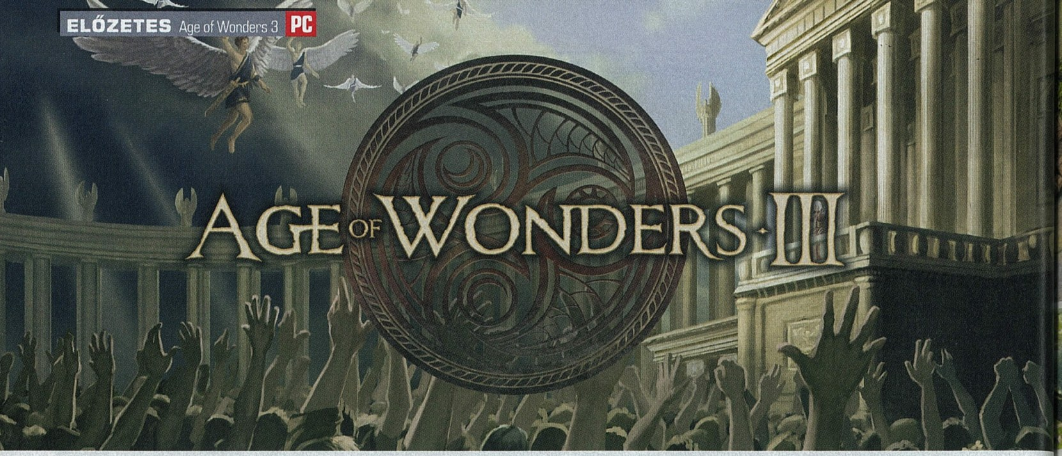
A katedrális a franchise talán legikonikusabb épülete: nélküle nem is jelenhet meg Anno-játék

AMIT MA LETEHETSZ...

Az Anno Online kifejezetten jól néz ki, és mit ne mondjak, hatalmas is, hiszen a 120 különféle épületből – elméletileg – akár 1500-at is felhúzhatunk egyetlen szigeten. A megfelelő ráközelítéssel öröm végigsiklani a nyüzsgő kavalkád felett. A kezelőfelület ráadásul kifejezetten barátságos, és a nyelvi nehézségek (minden magyarul jelenik meg) sem jelenthetnek akadályt. Ami a játékélményt illeti, a műfajhoz mérten szemtelenül addiktív a nyersanyagok adagolása, a tízpercesre tervezett rutinlátogatásokból sokszor hosszú órákig tartó építgetés lett. A termelési láncok összeállítása és a gazdasági összefüggések működése egyébként éppen ideális, tehát alaphangon elég annyit látni, hogy például két farm pontosan egy malmot szolgál ki, egy malom pedig egy pékséget. A mélységeket kereső játékosok viszont ott találják meg a számításukat, hogy ezeket tudni kell elhelyezni is. Fontos ugyanis, hogy a termelőegységek ne vegyék el a lakóépületektől az értékes, egybefüggő földterületeket, másrészt oda kell figyelni, hogy logisztikai szempontból is tartható legyen a szintidő.

A kezdetektől végigvitt tudatos tervezéssel csökkenthető a műfaj legnagyobb rákfenéje, a sok holtidő. Ráadásul az Anno igen okosan szabályoz, így egy bizonyos erdőterületet nem a favágók hadával lehet a leggyorsabban letarolni, hanem azzal az eggyel, amelyet a tökéletes helyre (100%-os hatékonyság) raktunk le. Az új épületek megjelenése, különösen a szórakoztatás/hit/szolgáltatás trióban mindig újragondolásra és áttervezésre késztet, egy bajnoki aréna vagy templom beillesztése sosem fájdalommentes, viszont ez is egyfajta kihívás.

Ingyenes és könnyen hozzáférhető (egy darab böngésző a gépigény), addiktív és szórakoztató, ráadásul magyar nyelvű – nem hiszem, hogy ennél több érv kell a kipróbáláshoz. A fejlesztők szerint pillanatnyilag 5-6 hónapra elég tartalom van a játék mögött, amelyet természetesen folyamatosan bővítenek, és a hibajavítás, új funkciók beépítése is folyik ezerrel, a mostaninál tehát csak jobb lesz a játék.



Age of Wonders III

[ÍRTA WILSON] A fene se gondolta volna, hogy egy évtized is eltelik, mire ismét piacra kerül egy Age of Wonders epizód, de a várakozásnak szerencsére hamarosan vége. Idén ősszel érkezik a harmadik rész, ami szinte a nulláról ír újra mindent, amit a holland játékról eddig tudtunk.

Tavaly a hack 'n' slashekből, idén viszont taktikai szerepjátékokból van több, mint bármikor máskor, hiszen a múlt hónapban bemutatott Eador után máris itt egy újabb versenyző, egyenesen Hollandiából, az ezredforduló idején egészen kellemes játékórákat okozó Age of Wonders-sorozat képében, amely tíz év pihenő után kapja meg a maga harmadik felvonását.

HOSSZÚ SZÜNET

A hosszúra nyúlt vakáció alatt megjelent két konzolgeneráció, kijött egy tonnányi Might and Magic Heroes, és benőtt a Triumph Studios feje lágya, hiszen a csapat nem egyszerű folytatással, hanem komplett rebootolással készül az őszre. A stílus ugyan maradt, minden más viszont teljesen új, elsőként például a játéktér, amely végre kihasználja a 3D-ben rejlő lehetőségeket, mind a külsőt, mind a működési elvet tekintve. Ez már tényleg egy térbeli csatatér, egy igazi világ, ahol a semmiből kell hatalmas területeket meghódítani, rivális vezéreket a porba gyalázni. Taktikai szerepjátékhoz méltóan a végső cél a fantasybirodalom uralom alá hajtása, ehhez azonban ellenfelek százain, ezrein kell átgázolni.

A két részre osztott játékmenet harcból és igen részletes birodalomépítésből áll. Minden egyes faj eltérő tulajdonságokkal, különös ismertetőjegyekkel indul, ez pedig komolyan befolyásolja a területfoglalás menetét és tempóját, ami leginkább a Civilizationhoz hasonlítható, a városalapítás, a nyersanyagok kiaknázása, az úthálózat létrehozása, valamint az élénk és jól működő gazdasági rendszer kialakítása miatt. Ezt a diplomácia és a kutatás hivatott kibővíteni, de egy vezérnek nem szabad félnie a harcoktól sem.

CSOPORTOS TERÁPIA

Az élmény szerencsére nem korlátozódik egyetlen játékosra, a multiplayer mód során akár nyolcan is kiállíthatják a seregeiket, sőt, még akár e-mailen át is folyhat a csata, így sem az iskola, sem a munkahely nem jelenthet akadályt azon hadvezéreknek, akik erővel, gazdasággal és jó taktikákkal szeretnék meghódítani az Age of Wonders III meseszép világát.

Utolsó játékotok a 2009-es Overlord 2 volt, azóta viszont semmi sem köthető a nevetekhez. Mi az oka ennek a hosszú rádiócsendnek, egyáltalán, hogyhogy nem futottatok ki a pénzből?

Az Overlord 2 befejezése óta a Triumph több olyan játék fejlesztésében is közreműködött, mely sok Overlord 2 rajongónak tetszene. A legnagyobb figyelmet mégis az Age of Wonders 3-nak szenteltük, így ez áll a legközelebb a kiadáshoz. A konzolok generációváltása komoly feladatok elé állít mindenkit, de lehet, hogy az Overlord-sorozat visszatérhet pár éven belül. Azt sajnos nem árulhatjuk el, min dolgozunk az Age of Wonders 3 mellett, de mindenki biztos lehet benne, hogy az elkövetkezendő hónapokban beszélünk majd a következő játékunkról is.

Meg voltatok elégedve az Overlord 2 pontszámaival és fogadtatásával? Volt esetleg valami, ami szerintetek rosszul sült el?

Kifejezetten elégedettek vagyunk az Overlord 2 szereplésével, és a költségvetéséhez képest egész jól fogyott az üzletekben. Azért reméltük, hogy az első részhez képest többen lesznek rá kíváncsiak, de megmagyarázhatatlan okok miatt 2009-ben a konzolpiac elkezdett gyengülni, és kizárólag a legnagyobb nevek, a legnagyobb sorozatok tudtak komoly sikereket elérni. Ezt jól példázza az Overlord-sorozatot gondozó Codemasters sorsa, amely mára már kizárólag autós játékokkal foglalkozik, és még a külsős cégekkel való együttműködésről is lemondott.

Az Age of Wonders-sorozat 2003 óta pihen, tíz év pedig rettenetesen hosszú idő. Szerintetek van még annyira ismert a széria, hogy megérje ezen a néven játékot kiadni? Nem lett volna célszerűbb új brandet építeni?

Az Age of Wonders 2010-ben kapott egy újrakiadást a Steamen és a GOG-on, és nagyon elégedettek voltunk a fogadtatásával, kifejezetten nagy érdeklődés mutatkozott iránta. A digitális terjesztés előretörésével lett még egy okunk, hogy miért is térjünk vissza az AoW-hez, a harmadik fejezet bejelentése kapcsán látott hozzászólások alapján pedig látszik, hogy még mindig rengetegen fűznek kellemes emlékeket hozzá. A nosztalgia manapság népszerű dolog, és látva a rengeteg kickstarteres projektet, az XCOM rebootolását, amely az Age of Wondersnél is öregebb, kikövetkeztethető, hogy van helye egy ilyen játéknak a piacon – az embereknek egyszerűen hiányzik valami a modern játékokból.

ADATOK

KIADÓ
Triumph Studios

FEJLESZTŐ
Triumph Studios

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2013 ősz

STÍLUSMINTA

Age of Wonders II
2002 (TAKE 2)

Might & Magic Heroes VI
2011 (UBISOFT)

Ugye túlságosan olcsó poén lenne leírni azt, hogy ez a híd bizony nincs is túlságosan messze...?

Három éve, 2010-ben kezdtetek dolgozni az új játékon: hogyhogy ennyire hosszúra nyúlt a fejlesztési idő?

Nos, igen, nem szoktuk elsietni a dolgokat. Az Age of Wonders: Shadow Magic és az Overlord között is négy év telt el, az AoW 3 pedig egy komplett reboot, amely teljesen új alapokra épül, ehhez pedig rengeteg idő kell. Ráadásul nem minden prototípusból lesz tényleges játék, így nem is csoda, hogy a legtöbb stúdió inkább a biztos folytatásokat erőlteti.

Az újoncok kedvéért be tudnád röviden mutatni, pontosan miről is szól az Age of Wonders?

Az Age of Wondersben egy fantasybirodalom vezetője vagy, hasonlóan mondjuk Szauronhoz, Galadrielhez vagy Lord Starkhoz. Egy különleges, titokzatos világot kell felfedezned, a semmiből fel kell építened egy hatalmas királyságot, hősöket kell toboroznod, őket küldetésekre küldened, miközben egy epikus háborút vívsz a rivális hatalmasokkal.

Két frakció szerepel a játékban: van köztük valami nagyobb különbség?

A történetközpontú kampány két szemszögből is átélhető. Az egyik oldalon a „Human Commonwealth Empire"(az Emberi Nemzetközösség Birodalma) található, akik az összes ősi faj (legyen az jó vagy gonosz) igába hajtásán munkálkodnak, hogy egy olyan, az egész világot behálózó birodalmat építsenek fel, mint amit Róma véghezvitt a mi történelmünkben. Erejüket a magas technológiai fejlettségükből és az erős kereskedelemből nyerik.

A másik oldal több ősi, titokzatos faj szövetségéből áll, akiket a High Elfek vezetnek. Nem elégedettek a modern világgal, azt látják, hogy a tradíciók kora leáldozott – a Wood Elfek és a Dark Elfek közti évszázados háborúskodást erős szövetségre cserélték, így együttes erővel létrehoztak egy olyan hatalmi gócpontot, amely minden erejével az emberek elnyomása és rombolása ellen próbál küzdeni.

A játékmenet nagyban hasonlít a korábbi részekhez, de pontosan hogyan működik?

Megtartottuk a formulát, de rengeteget javítottunk rajta. A legnagyobb változás az Age of Wonders 3-ban az RPG-elemek kiemelése, a kasztok új módon való felhasználása. Például teokratikus goblinként létrehozhatsz egy hiten alapuló birodalmat, goblin keresztes lovagokat toborozhatsz, vagy lángszóróval harcoló goblin angyalokat vethetsz be, mindezt a hit nevében. Szeretnénk, ha a játékosok a fantasykliséket hanyagolva építhetnék fel a maguk királyságát: itt nem minden goblin gonosz.

A taktikai szerepjátékok manapság igencsak népszerűek. A Might and Magic Heroes-sorozat továbbra is erős, a King's Bounty több évtizedes pihenőről tért vissza, és hamarosan érkezik az Eador is. Nem féltek a konkurenciától?

Remek érzés látni ezt a sok visszatérést: talán csak az FPS stílusban van annyira sok, eltérően működő játék, mint ebben a zsánerben. A King's Bounty elsősorban kalandelemekkel fűszerezett szerepjáték, kevéske stratégiai résszel, míg az Age of Wonders inkább az utóbbit emeli ki, birodalomépítéssel, hatalmas seregek összecsapásaival. Az idő majd megmondja, hogy a piac elbír-e ennyi játékkal.

Kissé furcsa multiplayer móddal készültök, mert lehetőség lesz e-mailen át is csatázni – hogyan kell ezt elképzelni?

Az Age of Wonders mindig is erős volt a multiplayer terén, amely a párhuzamosan futó köröknek köszönhető. Az e-mailes megoldás is erre épül, úgy működik, mintha egy gépnél ketten játszanának: családoknak, kollégáknak ideális lehet, mert így azok az emberek is csatázhatnak, akiknek naponta csak pár perce van játékra, és

nem tudnak órákon át a gép előtt ülni. Ez az aszimmetrikus multiplayer, a mozdulatok, parancsok elküldése ismét népszerű lett, elég csak megnézni a mobilos, táblagépes játékokat.

Az új epizód kifejezetten gyönyörű, ráadásul most már teljesen 3D-s. Mennyire volt nehéz az Age of Wonders játékmenetét térbe helyezni?

Köszönjük a dicséretet, szerintünk is szép a játék. Az Age of Wonders sorozatot mindig is sokan szerették a hangulata miatt, aminek a legnagyobb részét a 2D-s, festett elemek adták. Mostanra azonban már olyan szintre jutott a 3D, amivel legalább annyira kidolgozott, részletgazdag kép hozható létre, mint 2D-ben. A 3D rengeteg előnnyel jár: gördülékenyebb a ráközelítés, jobbak az animációk, életszerűbb a térkép. Szeretnénk lelket, szívet adni a játéknak, mert úgy érezzük, ez sok mai alkotásból hiányzik.

Mindig is nyitottatok voltatok a modok felé: ezúttal is számíthat erre a közönség?

Hiába telt el tíz év, mind a mai napig készülnek modok, térképek az első két Age of Wonders epizódhoz. Igyekszünk megismételni ezt a sikert, és mindent megtenni annak érdekében, hogy ezúttal is egyszerűen lehessen extra tartalmat adni a játékhoz, legyen szó hősökről, egységekről, vagy akár komplett kampányokról.

Az Age of Wonders 3 hivatalosan nem rendelkezik kiadóval, de az első két epizódot az Epic támogatta. Ezúttal is külsős partnerre hagyatkoztok, vagy valami más módon próbáljátok kiadni a játékot?

A játékipar rengeteget változott az elmúlt pár évben, mi pedig szeretnénk, ha szinte teljesen szabad kezünk lenne az Age of Wonders 3-mal kapcsolatban, de szívesen együttműködünk partnerekkel. Ilyen személy például a Minecraft atyja, Markus „Notch" Persson, aki olyan nagylelkű támogatást nyújtott, hogy képesek vagyunk önmagunk kiadni a játékot. ■

THE WITCHER® 3 WILD HUNT

[ÍRTA MIGUEL] **Geraltnak elege van. Mióta csak az eszét tudja, segített, ha megkérték, ha megfizették, ha kész helyzet elé állították, vagy ha megzsarolták. Szörnyeket ölt, szüzeket védett, átkokat tört, démonokat üldözött el. Egy valaki maradt csak, akire sohasem figyelt oda: saját maga. Most ez is megváltozik.**

Riviai Geralt a bizonyíték arra, hogy ha valami igazán jól ki van találva, az utat talál magának világviszonylatban is. A furcsa, sötét, sok esetben a való világ szürkéjével festett univerzumban élő egyetlen egyenes, becsületes emberként funkcionáló hős történetét egy lengyel író gondolta ki. A mesét lengyel srácok írták át egyesek és nullák sorozatává, és két olyan szerepjátékkal ajándékozták meg az akkor épp nagyüzemben temetett PC-s (aztán később xboxos) játékosokat, ami az eddig eltelt időszakban nagyjából ötmillió példányban kelt el világszerte. A CD Projekt Red most úgy döntött, egyetlen hatalmas játékban mondja el, miként alakult a magyar keresztségben a megszokhatatlan vaják nevet kapó szereplő sorsa, miután egy alkalommal annyira felidegesíti magát a világon, hogy az asztalra csap és azt mondja: mostantól csak én számítok.

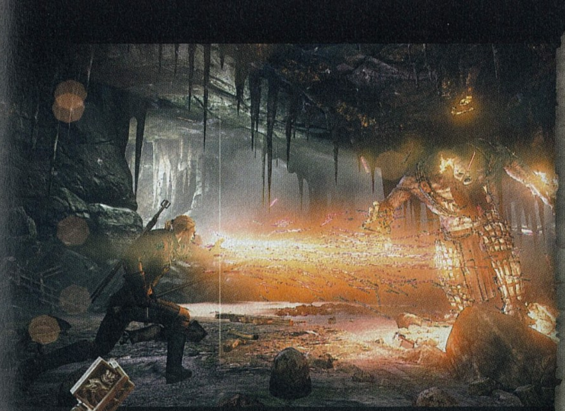
NINCS KERÍTÉS, NINCS FEJEZET

Ha valami idegesítő dolgot kellene említeni az előző két részből, akkor az ugrás lehetetlensége mellett a féllineáris felépítést emelném ki. A kerítések, csapások, szabott útvonalak csak az egyik felét jelentették ennek, a másik a fejezetekre bontott, adott pillanatban továbbgördülő történetmesélés volt. Persze vannak az ilyesminek előnyei (jobban tervezett, sűrűbb kalandot kapunk), ám az igazán modern, hasonló játékok még azelőtt meghaladták ezt a szintet, hogy kitalálták volna a stílust összefoglaló elnevezést, a sandboxot. A Witcher 3 azonban szakít a megszokással, és átvált a Skyrim felépítésére. Nem véletlen a hasonlat, a készítők több interjúban is elmondták már: arra törekszenek, hogy 2011 nagy sikerét, az aktuális kor egyik legáltalánosabban királynak tartott játékát lenyomják. Ez mondjuk picit furcsa cél, tekintve hogy a lengyelek játéka bő három évvel az Elder Scrolls-sorozat utolsó epizódja után jelenik majd meg, de lépjünk túl a kukacoskodáson, lássuk, mire is gondolhattak a bátor vállalással.

EGYETLEN PERCIG SEM VOLT KÉRDÉSES, HOGY A WITCHER-SOROZAT HARMADSZORRA IS

Például arra, hogy húsz százalékkal nagyobb, szabadon bejárható vidéket kapunk majd, mint a Skyrimben volt. Ezt egyrészt könnyű elképzelni – a

A kissé kopár látvány nem a véletlen műve, a cikk mellé rakott képek még nem a végleges játékot mutatják, az ennél sokkal szebb lesz, amint elkészül a motor egy kulcsfontosságú része



Varázslat és mutagének

A Witcher 2 karakterfejlesztési megoldása nem volt rossz, de tökéletes sem. A mutagénekkel való zsonglőrködés majdnem olyan rossz ötletnek bizonyult, mint az első rész arany, ezüst és bronz képességpontjai. Hogy az új rész pontosan mi módon intézi majd a dolgot, egyelőre nem tiszta, de az már tény, hogy a mutagének egy külön ágat kapnak a képességfán, a kardforgatáshoz, az alkímiához vagy a varázsláshoz hasonlóan. Utóbbiak rendszerét szintén átdolgozzák a lengyelek. A Jegyeken alapuló szisztéma megmarad, de az egyes szintek új hatásokat, varázslatokat kapnak, és arra is lesz mód, hogy az adott bűbáj tulajdonságait változtassuk (például az Yrdennél eldöntheted, hogy kis csapdát akarsz, ami megállítja a beletévedő ellenséget, vagy nagyot, amibe biztosan belesétál, de csak lelassítja őt). Hogy a kardforgatás metódusa miként változik, az csak akkor derül ki, ha magáról a harcrendszerről is többet tudunk. Egyelőre az biztos, hogy a kritikus sebzés ereje és hatása nagyban függ attól, mit tudunk az ellenfél gyenge pontjairól, és az is biztató jel, hogy a korábbi húsz helyett Geralt közel négyszer ennyi mozdulatot kap a fejlesztőktől. Az alkímiával kapcsolatban egyelőre nem nyilatkoznak, annyit azért megnyugtatásul közöltek, hogy főleg a varázskotyvalékok elkészítésében lesz szerepe.

fejlesztők szerint 30-40 percnyi lovaglás kell majd ahhoz, hogy elérjünk a térkép egyik szélétől a másikig –, másrészt viszont nehéz, mert pillanatnyilag nem túl egyszerű elhinni, hogy az első két rész védjegyének is mondható, feszes történetorientáltságot ilyen keretek között is sikerül majd fenntartani. Persze csak károgok, van ötlet a megoldásra, ráadásul rögtön háromtényezős. Az alapszinten az lesz, amikor csak a hétköznapi dolgokat intézzük, fegyvert gyártunk, szörnyeket ölünk a saját szórakoztatásunkra, illetve a napi betevő arany megszerzésére. A második szinten már a történet is előkerül, méghozzá az egyes területek saját cselekménysorán keresztül bemutatva. A harmadik, legmagasabb szint pedig Geralt saját sztorija, aminek fő mozgatórugója, hogy megtalálja azokat, akik fontosak neki, és persze ez lesz az a szint, ahol a legtöbb borsot törjük majd a Vadak, illetve királyuk orra alá. (A harmadik rész alcímét adó csoportot, a Wild Huntot a korábbi játékok magyar változatában az Üldözőbe vettek néven ismerhettük meg.)

Az ígéretek szerint ez a három szint olyan jól elkülönül majd egymástól, hogyha nem akarunk az első kettővel sokat pepecselni, akkor nem lesz muszáj, maximum a felszerelésünk, a képességeink és az elért szintünk bánja a sietséget. Az elejtett félmondatok alapján azonban a lengyel fejlesztők mindent megtesznek majd azért, hogy a játékosok lehetőség szerint minél több időt töltsenek el a mellékküldetésekkel is, és ne rohanjanak keresztül a játékon. Az erről szóló nyilatkozatokban is rendre előkerül a Skyrim, azonban itt inkább negatív felhanggal. A Witcher 3 készítői szerint ugyanis a nagy sikerű ellenfél küldetései nemcsak monotonságuk miatt lehetnek elrettentő példák, hanem mert azok tekintélyes része nem illeszkedett sem a történetbe, sem a hangulatba, így nem segítette elő, hogy a játékosok minél jobban úgy érezzék, hogy részei a kalandnak, nemcsak egyszerű irányítói. A lengyelek szerint a Skyrim egyik legnagyobb baklövése az volt, hogy a küldetéseket osztó NPC-k csak a legritkább esetben adtak igazi visszajelzést az elvégzett feladattal kapcsolatban. Kaptál egy feladatot, és amikor elvégezted, a körülményektől függetlenül megkaptad a beígért jussodat. Na, a Witcher 3 világában semmi sem ilyen egyszerű.

Mind a hajók, mind a belső helyszínek viking stílusjegyeket viselnek magukon

ADATOK

FEJLESZTŐ
CD Projekt RED

MŰFAJ
RPG

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
30%

STÍLUSMINTA

The Witcher 2
2011 (NAMCO BANDAI)

The Elder Scrolls V: Skyrim
2011 (BETHESDA)

A kifutófiú

Az egyes feladatok elvégzéséről ugyanis az összes érintettnek lesz véleménye, és kisebb-nagyobb dolgoktól függ majd, hogy elégedettek vagy csalódottak, esetleg baromi idegesek lesznek-e, mikor visszamész hozzájuk a hírrel, hogy akkor tessék, végeztél. Nagyjából ez a keret viszi majd tovább a korábbi részekben megszokott cselekedet-következmény viszonylatot, ez lesz az a rész, ahol a „hogyan" is jelentőséget kap. Legyőzted a falut fenyegető állatot, de közben leégett a raktár, amiben a téli eleség volt? Ennyi erővel akár hagyhattad volna, hogy a szörny falja fel őket, az éhhalál sokkal lassabb és fájdalmasabb módja az elpatkolásnak. Ja, hogy a leégett magtár alatt találtál egy barlangot, három szekérderéknyi arannyal? Az mindjárt más! (Nem, ez nem valóságos küldetés, azok közül ugyanis egyet sem mondtak el egyelőre a lengyelek, csak érzékeltetni próbálom, mire kell számítani.)

Bár a Witcher-játékok karaktereivel sosem volt gond, a fejlesztők szerint nagyon oda kell figyelni arra, hogy ez a szint legyen a minimum. Szerintük, ha az életünk múlna rajta, akkor sem tudnánk felsorolni öt emlékezetes karaktert név szerint a Skyrimből, pedig ott és akkor senkinek nem tűnt fel, milyen kétdimenziós, papírmasé szereplők is ezek. És tudjátok mit? Igazuk van, nem hogy öt nevesített szereplőt nem tudok mondani, hirtelen öt emlékezeteset sem, vagy legalábbis nem anélkül, hogy komolyan erőlködnöm kéne. A lényeg tehát, hogy a régi cimboráink, Zoltan, Yennefer, Triss és Dandelion, a bárd mellett nemcsak az ágyba vihető csajok kidolgozásán fáradoznak majd sokat a fejlesztők, de úgy általában mindenkin, akivel csak szóba elegyedhetünk a játék folyamán.

Lassan végzünk azzal a résszel, ahol a lengyelek a Skyrimre, vagyis inkább úgy általában az Elder Scrollsokra utalnak

A harcok erőszakossága semmit sem változott, Geralt még mindig igazi mészáros, aki gondolkodás nélkül csapja le a végtagokat, hasítja ki a belső szerveket, és dönget meg az elé kerülő szende szüzeket

vissza – de még egy pillanatra idézzétek fel azt az érzést, ami akkor kapott el titeket, mikor a Morrowindben, az Oblivionban vagy épp a Skyrimben először láttátok meg a világot. A várost a domb tövében, a hegyeket a látóhatár szélén, a mezőn grasszáló állatokat... Na, pont ez az, amit a Witcher 3-ban rendszeresen érezni fogunk majd: amikor átjár a tudat, hogy mennyi minden van még előtted, amikor tudatosul benned, hogy nemcsak távolságok, de távlatok is várnak a játékban. Azt érdemes tudni, hogy a CD Projekt Red nem véletlenül vágott bele ebbe az egész nyitott világos dologba. Persze a különböző vezető tervezők mindenhol elmondják, hogy a történetközpontú játékok készítésében már elég jók voltak, és úgy gondolták, hogyha ezt sikerül sandbox-elemekkel kibővíteni, akkor végre elkészíthetik „A Szerepjátékot", amire mindenki évtizedek óta vár már. De azért azt is tudni kell, hogy bár Witcher-játékokra van még esély, Geraltnak ez lesz az utolsó kalandja, és micsoda véletlen, a

SZÖRNYVADÁSZAT

A szabad játékmenet egyik legérdekesebb újítása az, hogy egy halom, Geralt eredeti profiljába vágó feladatot teljesíthetünk, vagyis olyan szörnyeket is megölhetünk, akikkel nem két város között futunk össze. Önmagában persze ez még nem akkora újítás, ám a szörnyvadászat köré kerekített rendszer láttán a nyálunk is elcsöppent. A lényeg, hogy Geraltnak nyomoznia kell. Egész pontosan nem kell – ha megtudod, hol a szörny, odamehetsz anélkül, hogy igazán rákészülnél a dologra. Azonban ha meg akarod könnyíteni a saját dolgodat, vizsgálódni kezdesz. Megnézed, mondjuk, hogy az áldozatot milyen állapotban találták meg. A tetthelyen és a holttesten talált nyomokat összegezve elkezd szűkülni a lehetséges elkövetők sora, és a gyanús elemek közül a falubeliek kikérdezésével kiválasztod, hogy pontosan mi ellen kell menned. Vér nélküli holttest, fura mérgezéses tünetekkel? Akkor ez egy vámpír. Az igazán jó vaják ekkor elolvas mindent a vérszívókról, például azt, mikor kell támadni, milyen varázsital véd ellene, hova kell ütni, hogy a méregmirigyeket elapasszuk, és hova kell szúrni, hogy a két szívét átdöfve azonnal megöljük. Nagyjából ugyanezeket a köröket futhatjuk majd le, természetesen az előző két játékban megszokott változatossággal megfűszerezve.

tervek szerint a párhuzamosan fejlesztett, Cyberpunk 2077 című játék is pont hasonló irányelvek mentén épül, mint a Witcher 3. Sőt, a nyilatkozatok szerint a fejlesztők legszívesebben át is állnának az ilyen típusú játékokra a jövőben.

FINOM VÁLTOZTATÁSOK

De most még ott tartunk, hogy a Witcher 3-nak is jó másfél éve van a megjelenésig. Márpedig ez nagy idő, és mivel nagyjából félidőben meglesz a konzolok generációváltása is, érdekes kérdés, hogy mit jelent ez a játék szempontjából. Az már biztos, hogy a vaják tiszteletét teszi PC-n és a frissen bejelentett Playstation 4-en is, és nagyon meglepődnénk, ha a Microsoft éppen akkor aktuális konzolváltozatáról ne mondhatnánk majd el ugyanezt. Azt viszont érdemes tudni, hogy a cikk köré pakolt, és az interneten is látható

Az Assassin's Creed III után kifejezetten nehéz feladat színvonalas hajózást csinálni

grafika még nem a végleges Witcher 3 köntös, csak valami, félúton a múlt és a jövő között. Hogy a technikai mélységekbe is belemenjünk, a látvány megjelenítéséért felelős komponens egyelőre még nincs teljesen kész, így azt látjuk, mit tud a Witcher 2 motorja a harmadik rész elemeivel.

A harcrendszer sem marad ugyanolyan; a fejlesztők valószínűleg akkor is változtatnának valamennyit rajta, ha az amúgy a második részben tökéletes lett volna – de sajnos nem volt az. Azt, hogy pontosan milyen is lesz az új megoldás, talán hagyjuk is békén addig, míg a játék meg nem jelenik, és összpontosítsunk a lényeges újításokra. Az egyik ilyen például az interaktív környezet bevezetése. Kivételesen nem arra kell gondolni, hogy összetörnek a bútorok a méretesebb pofontól hátrarepülő ellenfelek alatt, hanem hogy Geralt (és nyilván ellenlábasai is) kihasználhatják, ha a küzdelem közben valami fegyverként használhatót látnak meg. Például megy a bunyó az erdőben, és kiszúrod, hogy a közeli fán egy darázsfészek lóg. Az Aard jel használatával (aki nem tudná, a Witcherben az egyes varázslattípusokat jelek alá soroljuk) kicsit bepöccintjük a sárga-fekete mezeseket, akik az esetek többségében neki is esnek a hozzájuk legközelebb állónak. Hagyjuk, hogy az ellenfél birkózzon picit a fullánkosokkal, aztán használjuk az Igni (tűz) jel új lángszóró-effektjét, hogy a legyengült koma és a darazsak is kiessenek az egyenletből.

Vár a fodrász

A Witcher-sorozat eddigi fejezeteiben talán a főhős fegyvereivel és ruházatával kapcsolatos részek voltak a legkevésbé kidolgozva. A harmadik felvonás ezen is változtat. Egyrészt bővül a használható fegyverek köre, másrészt az előző epizódban megismert, mély tárgykészítő rendszer is visszatér, néhány kisebb, de fontos változtatással. A fejlesztők szerint nem lesz majd kötelező vele pepecselni, de az igazán jó darabokat se megvásárolni, se elkészíttetni nem tudjuk a kovácsoknál – akinek a prémium cucc kell, az áldozzon az idejéből arra, hogy kitanulja a szakmát. Az elkészíthető tárgyakat a szerepjátékos hagyományoknak megfelelően szabhatjuk majd testre: a szörnyekből kinyert extra alapanyagokat beléjük kalapálva extra képességekhez juthatunk. A vaják kinézete is változtatható; egyrészt függ attól, hogy éppen mit viselünk, másrészt borbélyhoz is elmehetünk – az egyik, most kiadott képen Geraltnak például vadító fehér szakálla van. A fejlesztők azonban leszögezték: a hajszín nem változtatható, hősünket nem véletlenül hívják ugyanis a Fehér Farkasnak.

Ennél kisebb mérvű változtatás, de aki játszott az első két résszel, az nyugodtan engedjen ki gyomorból egy „nnnavéégreee"-szerű hangsort: a CD Projekt Red olyan tárolórendszert próbál kitalálni, amivel nem kínozhatják majd a guantanamói foglyokat. A csapat nyilatkozatai alapján tudják, mi vár rájuk a pokolban az eddigi, leginkább egy cuccokkal teledobált kútra hasonlító megoldások miatt, és most esküsznek arra, hogy valami használhatóval állnak elő. Például a cuccaink nagy részét felpakolhatjuk majd a lóra. Hopp, ezúttal lehet majd lovagolni is, nem mondtam?

Nem sietik el

Ahogy korábban már írtam, ne tartsa vissza senki a lélegzetét a megjelenésig, mert 2014 közelebbről meg nem határozott bármelyik pillanata is elég messze van ahhoz, hogy egy bálna is megfulladjon addig. Önmagában az, hogy a Witcher univerzuma végre szabadon felfedezhető élménnyé válik, megéri a várakozást. A konzolos portok miatt csak akkor izgulnék, ha a Sony nem hímezte volna a Pro Patria et PC Architektúra szavakat a zászlajára, és ki tudja, talán még jót is tesz a harcrendszernek, ha kontrollerre is optimalizálják picit. Az egyetlen kérdés az, hogy a fejlesztők át tudják-e menteni az eddigi részek lelkét jelentő hangulatot és történetmesélési stílust egy tökéletesen eltérő keretbe is, és ez egyelőre nem látszik biztosíthatónak – ám a jó hír az, hogy igazából ez tök mindegy, mert a végeredmény még akkor is minimum olyan lesz, mint a Skyrim. Márpedig szerintem azzal bárki kiegyezne.

Egy ekkora világ feltérképezése gyalogosan nem órákba, hanem inkább hetekbe, hónapokba telne. Szerencsére Geralt bármikor lóra pattanhat, hogy aztán a táltosa hátán száguldhasson.

Beszélnek az igazi witcherek

[ÍRTA WILSON] **Az első találkozás egy vadonatúj játékkal már önmagában is izgalmas és felejthetetlen élmény, különösen, ha olyan hírneves sorozatról van szó, mint a Witcher, azonban van még egy ennél is jobb dolog: elbeszélgetni magukkal a fejlesztőkkel arról, hogyan és miként is születik meg egy ilyen grandiózus szerepjáték.**

A CD Projekt RED neve kissé megtévesztő, mert az „anyacég", a CD Projekt forgalmazóként funkcionál, ti viszont teljesen függetlenek vagytok tőlük. Elárulnád, pontosan hogyan kötődtök hozzájuk?

A stúdiónk, a CD Projekt RED már a kezdetektől fogva független volt, a kavarodást a vállalati struktúra és a megtévesztő elnevezés okozta. A CD Projekt maga még mindig foglalkozik játékok kiadásával és terjesztésével, de a játékfejlesztői csapat, a RED, már 2002 óta létezik, és nem kötődik senkihez. Lázadók vagyunk, és már a kezdetek óta azon dolgozunk, hogy a saját ötleteinket és a saját víziónkat öntsük játék formájába – célunk felejthetetlen, személyiséggel rendelkező, érett, felnőttes szerepjátékok gyártása, kompromisszumok nélkül.

Azt hiszem nem túlzás azt mondani, hogy a CD Projekt RED neve mára egybeforrt a szerepjátékokéval, és ehhez nem kellettek évtizedek, csupán néhány év szorgos munka. Szerintetek mi a sikeretek titka, mik a csapat erősségei, melyeknek hála képesek vagytok ennyire kiváló játékokat létrehozni?

Talán az előbb említett ragaszkodás a tervekhez és ötletekhez: ez klisének hangozhat, de ez az igazság. Vannak saját mércéink és szabályaink, melyekhez ragaszkodunk. Ez a részletekkel kezdődik – például sokan kérdezik, hogy Geralt haját nem lehetne-e átfestetni, de mi kategorikusan kijelentjük, hogy ebből nem engedünk. Ő a „fehér farkas", és nem a „vörös" vagy a „barna". Az ilyen és apró részletekből nő ki a víziónk, és vele együtt az egész játék. Vannak, akik azt mondják, hogy a rasszizmus és a társadalmi problémák kérdése nem való egy játékba. Nos, bocsánat, de mi másként gondoljuk, és egy percig se fordul meg a fejünkben, hogy emiatt lebutítsuk a játékainkat, olyan vágásokat, módosításokat eszközöljünk, melyektől megváltozna az, amit elképzeltünk.

Hogyan tudtátok kezelni a nyakatokba szakadt sikert? Hiszen csak egy maréknyi ember volt a fedélzeten a korai években, mára viszont már száznál is többen vagytok, és egynél több játékon dolgoztok.

Van egy belsős viccünk arról, hogy minden játék után kidobjuk a stúdióból az összes bútort, lebontjuk a falakat, és mindent a nulláról építünk újra, de tényleg ez történik. Szerencsére a stúdió bővülése nem erőltetett, hanem teljesen természetes folyamat volt, úgyhogy nem okozott problémát növelni a létszámot. Az például kifejezetten jó érzés, hogy rengetegen költöztek Lengyelországba csak azért, hogy velünk dolgozhassanak. Nagyon jó itt élni, de Lengyelországot nem nevezném népszerűnek vagy túlságosan közismertnek. A legjobb, ha mindenki ad neki egy esélyt, és személyesen tapasztalja meg, mit tud kínálni az ország.

Van átjárás a Witcher 3 és a Cyberpunk 2077 csapata között? Megosztjátok a fejlesztéseket, az embereket?

Persze! Mindkét játék a REDengine 3-at használja, így már ezen a szinten is van együttműködés a két csapat között – ennek a motornak hála vagyunk képesek párhuzamosan két sandbox játékot is fejleszteni, olyanokat, ahol nem jelent gondot a több szálon futó, a játékos döntései által befolyásolt történet. Ez a szerepjáték-központú eszközkészlet remekül kiegészíti és elősegíti azt, hogy minden játékunk a döntésekről, a valós következményekről szóljon. A REDengine 3 kiválóan kezeli az ezzel járó hatalmas feladatokat, a szereplők karakterisztikáját, személyiségjegyeit, a küldetések és a történet főbb részeinek eltérő lezárásait.

Mindegy, hány milliárdos biznisz is a videojáték-ipar, még így is egy nagyobbacska családként működik. Ti is kapcsolatban álltok a többi nagy

Belegondolni is bizsergető abba, hogy miként is fog festeni ez a táj, és a Witcher 3 többi területe, mikor végre a motor minden eleme elkészül, és már nem az előző epizód technológiája kénytelen dolgozni

szerepjáték-gyárossal? A Witcher 2 például a Dragon Age 2-vel mérte össze az erejét, és a pontszámok alapján ti jobban teljesítettetek.

Nos, nem félünk a többi stúdiótól, a mi játékainknak megvan az „egyedi íze". Ha százszázalékosan elkötelezett vagy a játékod iránt, akkor a végeredmény mindig jó lesz – ilyen gondolkodású emberekből a CD Projekt RED-nél bőven akad. Egy célunk van csupán, a létező legjobb szerepjáték létrehozása. Nagyon tiszteljük a többi stúdiót, és nagyon szeretjük a játékaikat is – ez inspiráló is tud lenni, sokat lehet tanulni a többi játéktól. Egy dologtól félünk csak: attól, hogy nehogy csalódást okozzunk a rajongóinknak. A csapat folyamatosan figyeli a hozzászólásokat, és igyekszünk megvalósítani mindazt, amit kérnek, elvárnak tőlünk. Ezért is jelent meg mindkét játékunkból bővített változat, mert így mindent bele tudtunk rakni a Witcherekbe, amit csak a rajongók szerettek volna.

A Witcher 3 esetében is hallgattatok a vásárlókra, a rajongókra? Volt valami igazán nagy funkció, amely az ő nyomásukra került be?

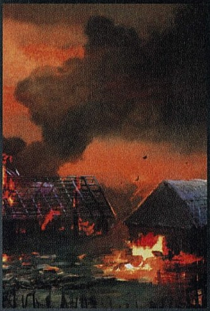
Igen, természetesen. A Witcher 3-ban például az egyik legfontosabb újítás a tárgymenedzselés megváltoztatása, illetve a kihívás kiegyensúlyozása. Az alapjaitól írtuk újra a harcrendszert, és változtattuk meg a betanulási időszakot. Ezúttal már a történetbe integrálva, lépésről lépésre leshető el minden fortély, és nem egy a játékon kívülre helyezett, teljesen semmitmondó térben, mint mondjuk a Witcher 2 esetében. Természetesen nem butítjuk le a rendszert, sőt, az eddigieknél több taktikázásra is lehetőség lesz, de a teljes mechanika megértése és megtanulása érthetőbb és egyszerűbb lesz.

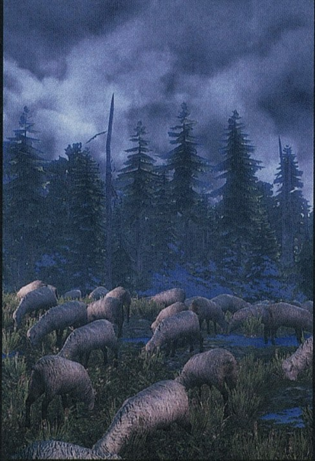
Habár ez a Witcher-sorozat harmadik fejezete, nem kell a korábbi részek ismerete az élvezetéhez. A szereplők és az események bemutatása könnyed lesz, a witcherek világa is fokozatosan tárja fel magát. Nem győzöm elégszer hangsúlyozni, hogy a változtatások nem egyenlőek az egyszerűsítéssel, a történet ugyanolyan mély lesz, mint a korábbi Withcherekben. A történet a játék legfontosabb része, semmit sem vagyunk hajlandóak feláldozni azért, hogy ez ne így legyen. Találkozni fogsz ismerős, felejthetetlen karakterekkel, megismered a híres „döntések és következmények" rendszerünket, a „szürke", széles skálán mozgó morális döntéseket. Persze szolgálunk némi extrával azoknak, akik már letudták a korábbi játékokat és esetleg a könyveket: sokszor mosolyoghat az, aki járatos a Witcher-univerzumban. Sok visszajelzés érkezett a tárgymenedzseléssel kapcsolatban is. Visszahozzuk az első rész rendszerét, persze sokkal átláthatóbb, intuitívabb, könnyebben emészthető formában, mert úgy éreztük, hogy az jobban átadta a szerepjáték-élményt.

Nemrég Feargus Urquhart, az Obsidian legendás fejlesztője, illetve a BioWare társalapítója, Ray Muzyka a szerepjátékok jövőjéről beszélt. Szerintük a stílus megmentője az online lehet. Ti mit gondoltok erről? Elképzelhető, hogy a jövőben a Witcher vagy a Cyberpunk 2077 is új területekre merészkedik?

A multiplayerrel az a probléma, hogy nem illik bele a sztoriközpontú élménybe. Kooperatív módban a leghangsúlyosabb elem mindig a játékosok közti interakció, és nem maga a történet. Voltak ugyan olyan multiplayer játékok, melyek el tudtak mesélni egy kiváló történetet, de azokról is gyorsan kiderült, hogy az emberek inkább egyedül, magányosan szeretnék megismerni az események láncolatát. Ha úgy gondolod, hogy a szerepjátékok a harcból, a grindelésből állnak, akkor a multiplayer lehet a jövő, de ha a sztori a főszereplő, akkor jobb, ha maradunk az egyjátékos élményeknél.

A CD Projekt RED hihetetlenül nyíltan kezeli játékai fejlesztését, az ezzel kapcsolatos dolgokat, teljesen egyedi módon álltok a legtöbb kérdéshez: a másolásvédelemmel kapcsolatos álláspontotok egyenesen legendás. Megérte ezt az utat választani? A rengeteg tartalom teljesen ingyen való közzétételét, a bónuszok, extrák osztogatását?





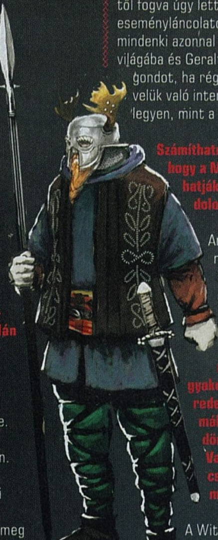
Nos, tényleg egyedi, ahogy a játékainkkal bánunk, de ez számunkra egyértelműnek tűnik. Mindig is azon törtük a fejünket, hogy játékosként milyen bánásmódnak örülnénk a legjobban. Kisebb tartalmak pénzért való árusítása a rajongók kizsebelésével ér fel. Persze, a nagyobb kiegészítőkért pénzt kell kérni, de azért, mert azok tartalmasak, bizonyos esetben a játékmenetet is megváltoztatják. Ezek az internet előtt mindig dobozos formában érkeztek, a DLC-knek hála azonban ma már lehetőség van csepegtetni a bónusztartalmakat, ám sok olyan letölthető extra van, amiért nem éri meg pénzt adni, és kizárólag az a céljuk, hogy a lehető legtöbb pénzt sajtolják ki a rajongókból.

A Witcher 2 konzolos változata egészen fantasztikusra sikeredett: jól működött, szép volt, és még extra tartalom is került bele. Nehéz volt az átírás folyamata? Megérte, sokat tanultatok belőle?

Az Xbox 360-as adaptáció maximálisan megérte. Rengeteget tanultunk, elvégre ez volt az első konzolos játékunk. Az például egyértelműen látszik, hogy a játékos mindenhol játékos, függetlenül attól a platformtól, amit használ: mindig lesznek olyanok, akik a szokásosnál ambiciózusabb, esetleg felnőttesebb élményre vágynak.

Ezúttal tényleg minden fronton támadtok, hiszen a Witcher 3 PC mellett PS4-re, és nagy eséllyel a következő Xboxra is meg fog jelenni, ráadásul ugyanazon a napon. Úgy vélitek, hogy ma már elkerülhetetlen, hogy azonnal ott legyetek az összes potenciális platformon? Lehet egyáltalán még PC-exkluzív játékot csinálni ebben a válságos időszakban?

Igen, lehet, de a játékunknak ettől még nem kell PC-exkluzívnak lennie. Ez az egyik, amit megtanultunk a konzolos Witcher fejlesztése során. Megvan az erőnk és az eszközünk ahhoz, hogy a Witcher 3 igazi multiplatform játék legyen, hogy a lehető legtöbb ember ismerhesse meg Ríviai Geralt történetét.



Nem hiszem, hogy bárki is számított volna arra, hogy csak két Witcher készül, mégis előbb jelentettétek be a másik játékotokat, a Cyberpunk 2077-et. Szándékos volt ez a furcsa időzítés?

Nos, igen, a Cyberpunk az új gyermekünk, egy vadonatúj világ, és szerettünk volna végre beszélni róla. Ettől függetlenül a Witcher 3 fejlesztése jóval előrébb járt, hiszen az egy folytatás, könnyebb volt megálmodni. Szimplán csak azért mutattuk be előbb a Cyberpunk 2077-et, hogy a brandet minél többen megismerjék, még jóval azelőtt, hogy maga a játék megjelenne.

Geralt kalandja meglehetősen hosszúra nyúlt, de ettől függetlenül is képesek lesznek érteni és értékelni azok is, akiknek ez lesz az első Witcher játéka?

Mindenképp! A játék ugyan egy grandiózus bevezetővel indít, de maga a történet már a kezdetektől fogva úgy lett megírva, hogy egy önálló, új eseményláncolatot meséljen el. A célunk, hogy mindenki azonnal bele tudjon merülni a Witcher világába és Geralt történetébe, és az se okozzon gondot, ha régi szereplőket hoztunk vissza, a velük való interakció ugyanolyan természetes legyen, mint a veterán játékosoknak.

Számíthatnak esetleg a veteránok arra, hogy a Mass Effecthez hasonlóan behívhatják a mentéseiket, egy-két extra dolog kedvéért?

Amennyiben ez technológiailag megvalósíthatónak bizonyul, egészen biztos, hogy lehetővé tesszük a mentett állások importálását.

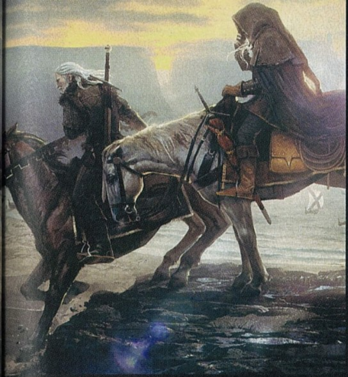
A Witcher 3 egy igazi szörnyeteg: habár az első Witcher valamennyire nyitott volt, a második gyakorlatilag teljesen lineárisra sikeredett. Ezzel szemben most a maximálisan kötetlen struktúra mellett döntöttetek. Miért ez a váltás? Van esetleg olyan játékelem, amit csak ebben a keretben tudtatok megvalósítani?

A Witcher 3 igazából az álomjátékunk, az, amit mindig is szerettünk volna megcsinálni, de a technológia ezt nem tette lehetővé, és elég tapasztalatunk sem volt hozzá. Most már mindkettő rendelkezésre áll: több mint tíz éve készítünk szerepjátékokat, a REDengine 3 pedig a lehető legtökéletesebb eszköz ahhoz, hogy az álmunkat megvalósítsuk. Volt egy szakajtónyi felhasználatlan ötletünk is, amiből tudtunk válogatni: mindent bedobunk, mert ez Geralt sagájának utolsó fejezete. Mindig is célunk volt egy szabadon bejárható világ megalkotása, de előtte rá kellett jönnünk, hogyan kell történetorientált játékot készíteni, és hogy milyen eszköztár szükséges ehhez. Ki kellett várnunk azt is, míg a technológia is elér egy bizonyos szintet. Most jött el az a pillanat, mikor minden rendelkezésre áll.

Beszéljünk magáról a játékról – kezdésnek például a történetmesélésről, mely már nem egészen úgy működik, mint eddig. Mi változott?

A történet háromszintessé vált. A legfelső a fő narratíva, Geralt meséje a szeretteiről, és a címadó Wild Huntról. Ezen felül vannak regionális, az egyes területhez kötődő altörténetek, melyeket akár teljesen ki is lehet hagyni, de teljesítésük kihatással van a játék eseményeire és befejezésére. Az utolsó csoportot azok a mellékes feladatok alkotják, melyek a szabadon bejárható

Kikötő és a hajó olyan sok képen szerepel, hogy biztosra vehető, Geraltnak sok dolga lesz a környékükön



Egy jó lakomához még a Witcher világában is csak némi borra és egy kis sült húsra van szükség

világhoz kötődnek: ilyen a szörnyvadászat. Fontos kiemelni, hogy a játék ezen része is kézzel készült, minden mellékküldetés egyedi, és nem egy szkript generálja a véletlenszerűség elvét követve.

Számításaitok szerint a játék világa húsz százalékkal nagyobb, mint a The Elder Scrolls V: Skyrimé. Nehéz volt a pályatervezőiteknek a váltás? Egyáltalán hogyan töltötök meg tartalommal egy ekkora területet?

A célunk, hogy egy ténylegesen élő világot alkossunk, olyat, ami nincs teli mesterséges díszletekkel, oda nem illő elemekkel. Azért, hogy ne tűnjön üresnek ez az egész, teleraktuk emlékezetes momentumokkal, igazi karakterekkel, és olyan helyzetekkel, küldetésekkel, melyek miatt mindig találni valami elfoglaltságot. Fontosnak tartottuk azt is, hogy legyen következménye a döntéseknek, hogy ha Geralt segít vagy keresztbe tesz valakinek, annak legyen nyoma. Ennek fényében talán ki is lehet jelenteni, hogy a játékmenet és az a folyamat, ahogy a világot benépesítjük, nem változott, csupán a játéktér lett drasztikusan nagyobb.

Ez alkalommal Geralt foglalkozása sokkal szervesebben épül bele a történetbe és magába a világba. Mi az a szörnyvadászat, amit korábban említettél?

Ez Geralt elsődleges pénzszerzési módja. Többféleképpen is elvállalhatók ezek a feladatok: vannak kifejezetten erre a célra kihelyezett táblák a városokban, falvakban, de akár az erdő mélyén talált magányos hulla is megindíthatja a nyomozást. A játékos első feladata a „bűnügyi helyszín" felderítése, minden nyom megtalálása az új látásmód, a „Witcher-érzék" használatával. Ha megvannak a nyomok, több szálon is el lehet indulni, leszűkítve a „tettesek" listáját. Végül kiderül, milyen szörny is követte el a gaztettet, ezt követően pedig már csak meg kell találni a lábnyomokat, hangokat és más jeleket követve. Ha sikerült felkutatni a szörnyet, a játékos felkészülhet a harcra: amennyiben ismeri a lény anatómiáját, tudja, melyek a gyenge pontjai, gyorsan elvégezheti a dolgát. Például ha elolvasott egy könyvet a baziliszkuszokról, akkor tudni fogja, hogy a prédáit méreggel ejti el, és azt is, hogy ezt a teste mely részében tárolja, így a harc során már be tudja célozni ezt a területet, elkerülve ezzel az esetleges mérgezésnek még csak az esélyét is. Innentől fogva szinte sima ügy eltenni láb alól a szerencsétlent. Ha sikerül győzni a harcban, a megkaparintott trófea eladható, pénzre váltható: ezzel a rendszerrel szeretnénk visszatérni Geralt gyökereihez.

Belenyúltatok a harcrendszerbe is, azt mondtad, a nulláról írtátok újra. Mi fog változni, és miért kavarjátok fel az állóvizet?

A legfőbb változás az, hogy a harcok sokkal „intimebbek" lesznek. Geralt és az ellenfelei nem futnak, hanem sétálnak, és mindig tisztában lesznek a környezetükben zajló eseményekkel. Emiatt változik a csaták tempója és dinamikája is: sokkal könnyebb lesz Geralt irányítása, de ettől még maga a küzdelem nem lesz könnyebb vagy egyszerűbb, sőt, sokkal több taktikázásra lesz lehetőség. Lesznek különleges kardtámadások, aktiválható az említett „Witcher-érzék". Változtattunk a védekezésen is, most már mozgás közben is lehet hárítani a támadásokat, de oldalra vetődés már nem lesz. Növeltük az animációk számát is, ezen a téren ötször több mozdulatra lehet számítani. Bevezettük a gombok általi akciók tömörítését is, vagyis egy gombnyomás most már egyetlen támadásnak, ütésnek felel meg. Ezek miatt sokkal reálisabb és játékosbarátabb lesz a csata, anélkül, hogy ez kihatással lenne a kardpárbajok stílusára.

Búcsút intetek az előre szkriptelt főellenfeleknek is, a legnagyobb lények most már dinamikusan reagálnak. Erre miért volt szükség?

Mert szerettük volna, ha tényleg szerepjátékélményről van szó, ahol a karakter szintje és a statisztikák döntenek a húzós helyzetekben, és nem az, amit egy adott szkript diktál. Rengeteg csata lesz nagy bestiákkal, halálos ellenfelekkel, de a mechanikát tekintve ezek a küzdelmek is olyanok lesznek, mint a többi.

Belenyúltok a mágiarendszerbe is. Mi fog változni?

Itt inkább evolúcióra, sem mint forradalomra lehet számítani. A Jelek megidézése két módon zajlik: egyszerű idézéssel, illetve kitartott „kántálással". Az Igni-jel lángszóróként is bevethető, de arra is lehetőség lesz, hogy egyfajta szikravetőként működjön, miközben Geralt folyamatosan mozog. Az alkímia is változik: bár a löttyök elkészítése és elfogyasztása most is a harcok előtt történik, de hatásukat másként fejtik ki, csata közben például kihatással lesznek az egyes képességekre, nemcsak passzív, de akár aktív módon is.

Geralt átszabására korábban még nem volt lehetőség, de a Witcher 3-ban ez is változik. Mire számíthatunk?

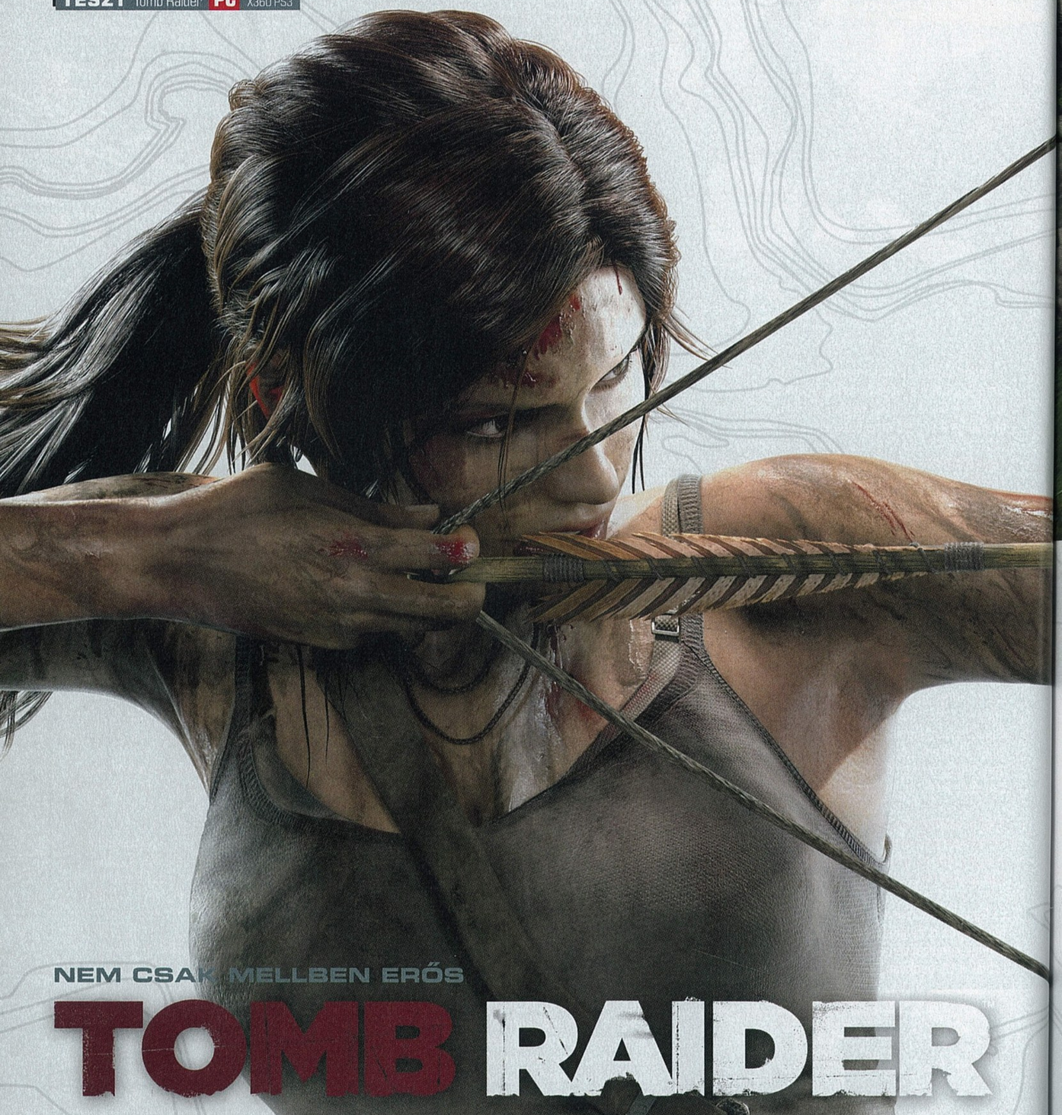
Geralt történetét meséljük el, egy szereplőét, aki komoly előtörténettel rendelkezik, ezért teljes átalakítására nem lesz mód. Persze befolyásolhatók a tulajdonságai, hogy mely képességeket sajátítja el, hogy milyen felszerelést visel, sőt, még a frizurája is átszabható (de átfesteni nem lehet). Ez azonban még mindig a fehér hajú Geralt, a „Fehér Farkas".

A játékot a REDengine 3 hajtja: mit tud a továbbfejlesztett motor?

A legtöbb változtatás a felszín alatt történt, de azért készültünk látványos újításokkal is. Sajnos a legnagyobb, a renderer, a végső kép előállításáért felelős „szív" még nem készült el, így a képeken is csak az látható, hogy mit tud kezdeni a Withcer 2-es algoritmus az új világgal, de a végleges játék ennél mérföldekkel szebb lesz. Ki akarjuk használni a 2014-es hardverek teljes tudását, hogy CG-filmeket idézően szép játékot tehessünk le az asztalra.

Mire számíthatunk tőletek a jövőben? Geralt trilógiája véget ér, közeledik a Cyberpunk 2077. Azért készülhetünk még Witcher-játékokra?

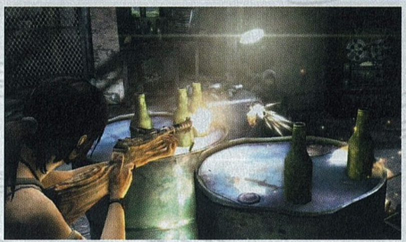
Nos, ez tényleg a Geralt-trilógia vége, és ez sokak számára talán a Witcher-sorozat végét is jelentheti, de hogy mi is várható a jövőben, azt egyelőre fedje inkább a titkok homálya!



NEM CSAK MELLBEN ERŐS

TOMB RAIDER

[ÍRTA BATE] Tizenhét évvel a karakter megszületését követően a Square Enix és a Crystal Dynamics vett egy nagy levegőt, és újragondolták az egyik legismertebb videojáték-hősnő eredetét, továbbá a játékmenetet sem hagyták érintetlenül. Ez utóbbi változás sok öreg motorosoknak nem fog tetszeni, ám ettől függetlenül az új Tomb Raider kiváló játék lett.



Lara kezdetben idegenkedik a fegyverektől, de idővel kénytelen rájönni, hogy a flinták használata nélkül egész egyszerűen nem jut ki a szigetről

Mielőtt belevágnék a 2013-as Tomb Raider részleteinek ecsetelésébe, muszáj megjegyeznem, hogy az elmúlt évek során a japán Square Enix szép lassan elérte, hogy a kedvenc játékkiadómként hivatkozzak rájuk. Kezdődött az egész a 2011-es Deus Ex: Human Revolutionnel, aztán a tavalyi Sleeping Dogs és a Hitman: Absolution végképp meggyőzött arról, hogy egy olyan cégről van szó, amely tényleg odafigyel az általa felkarolt játékok minőségére, és emellett a PC-s tábor igényeiről sem feledkezik meg. A pozitív véleményem pedig csak tovább erősödött, miközben Lara Croft legújabb kalandjával játszottam.

KEZDJÜK ÚJRA!

Nem titok, a Crystal Dynamics munkája nagyon jóra sikeredett, ám a játékmenet kivesézése előtt érdemes kicsit elidőzni annál a ténynél, hogy ez az epizód egy reboot, tehát az új Tomb Raider a sorozat újraindításaként funkcionál, ami nem csak azt jelenti, hogy lényegében testközelből ismerhetjük meg Lara megreformált eredettörténetét, de a változás nem kerülte el a játékmenetet sem. Amíg az eredeti programok logikai- és platformelemekkel jócskán megtűzdelt akció-kalandjátékok voltak, addig a 2013-as visszatérés már sokkal inkább színtiszta akciójáték, kidolgozott harcrendszerrel, amiben ugyan még mindig jelentős szerep jut a mászkálásnak és az ugrándozásnak, viszont kicsit háttérbe szorulnak a logikai feladványok, és teljesen új elemként megjelenik a szintlépésen alapuló fejlődési rendszer és a fegyverfejlesztés.

A fiatal Lara Croft kalandja tehát egy ízig-vérig modern játék lett, és bár lehet, hogy a klasszikus epizódok rajongói most eretnekséget kiáltanak, de az az igazság, hogy a vérfrissítés még a kifejezetten jól sikerült Tomb Raider: Underworld ellenére is ráfért már erre az immáron 17 éve futó sorozatra.

TÚLÉLŐ SZÜLETIK

Ha dióhéjban szeretném összefoglalni az új epizód történetét, akkor csak annyit mondanék, hogy az egyjátékos kampány nagyjából 12-15 órája arról szól, hogy a fiatal és ártatlan Lara Croftból miképp válik erős nő, és egy igazi túlélő. Maga a játék nem nagyon vesződik a részletekbe menő felvezetéssel, hiszen a rövid bevezető videó keretében csak annyit tudunk meg, hogy az ifjú Lara egy Endurance nevű hajón utazik, amit egy kegyetlen vihar kettéhasít, a túlélők pedig egy ismeretlen szigetre vetődnek. Hősnőnknek hiába sikerül épségben partot érnie, a szárazföld elérésével a szerencsétlenségeknek még koránt sincs vége, hiszen a lány alig mászik ki a vízből, valaki azonnal leüti, és a feleszméléskor már egy föld alatti barlangban találja magát, méghozzá fejjel lefelé, a plafonhoz kötözve.

Az irányítás innentől a mi kezünkben van, és a legvégső célunk az, hogy épségben megmeneküljünk a játéktérként funkcionáló szigetről. Ez persze csak elsőre tűnik egyszerű feladatnak, ugyanis nagyon gyorsan kiderül, hogy a rejtélyes földdarab rengeteg veszélyt rejt: állatokat, embereket és természetfeletti erőket egyaránt – na de ne szaladjunk ennyire előre...

Ébredésünket követően az első feladatunk, hogy kiszabaduljunk szorult helyzetünkből, és valahogy kijussunk a felszínre – a játék első húsz perce lényegében oktatópályaként funkcionál, így a kiút keresése közben megismerkedhetünk az alapokkal is. Az már szinte az első pillanatban kiderül, hogy a tűznek komoly szerep jut, hiszen a frissen felmarkolt fáklyánkat nem csak fényforrásként használhatjuk, de a gyűjtögethető extrák megszerzésében is a segítségünkre lehet, ráadásul alkalmanként a továbbjutásban és a logikai feladványok megoldásában is kulcsszerep jut neki. Ez utóbbira még a barlangban botorkálva lesz példa, és az első feladat nagyszerűen prezentálja, hogy a későbbiekben milyen fejtörőket kell majd megoldanunk

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Crystal Dynamics, Eidos Montreal, Nixxes Software

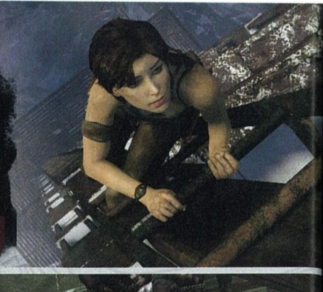
MŰFAJ
akciójáték

MULTI
8 fős kompetitív

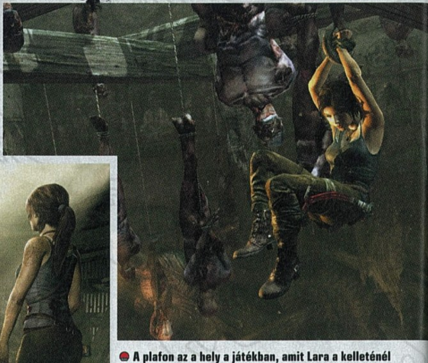
INFO

A Tomb Raider reboot 2013. március 5-én jelent meg Európában, a PC-s verzió dobozos kiszerelésben 9.900 forintért szerezhető be, a konzolos változatért pedig 15.000 Ft-ot kell leszurkolni a boltokban.

> Lara kalandja egyrészt izgalmas, másrészt a háttere is rendesen ki van dolgozva. Nem csak a karakter fejlődésének van szép íve, de magának a misztikummal megspékelt sztorinak is.



> Habár az új Tomb Raider jóval több fegyveres akciót tartalmaz, mint a klasszikus epizódok, ez a váltás összességében egyáltalán nem vált a sorozat kárára, sőt, kifejezetten jót tett neki



A plafon az a hely a játékban, amit Lara a kelleténél jóval többször fog az akaratán kívül meglátogatni

(persze egyre fifikásabb kivitelben). A lényeg mindig a rendelkezésünkre álló szerkezetek mozgatása és megfelelő pozícióba állítása, és a cél elérésében nem csak a fizika lesz a segítségünkre (ha elégetünk valamit, annak a súlya is csökken), de alkalmanként a felszerelésünk egyes darabjait és a pályán elszórt tárgyakat is be kell vetnünk, sőt, arra is lesz példa, hogy a természeti erőket kell igába hajtanunk az elénk gördülő akadályok leküzdéséhez. A feladványok alapvetően nem nehezek, de ha valaki elakadna, akkor sincs gond, ugyanis Larának van egy úgynevezett – gombnyomással aktiválható – túlélőösztöne, aminek hatására a játék sárga színnel kiemeli a megfelelő objektumokat, mi több, főhősnőnk alkalmanként még némi kommentárral is segíti a megoldás megtalálását.

A VADON SZAVA

A felszín elérése után kiemelt szerepet kapnak a platformelemek, betanuljuk Lara főbb mozdulatait, illetve megismerkedünk a túlélés alapszabályaival. Az első lecke, hogy fegyver nélkül esélytelen vagyunk, így rövid úton beszerzünk egy igen praktikus íjat, ami ezt követően nem csak a vadászatban lesz a hasznunkra, de későbbi harcok során, valamint a mellék- és főküldetések megoldásában is komoly szerephez jut. Az első vad elejtése után feltárul előttünk a fejlődési rendszer is, amely a lehető legalapvetőbb sémát követi: a különböző cselekedeteinkért XP-t kapunk, ami egy bizonyos mennyiséget elérve képességponttal jutalmaz meg minket, ezt pedig kezdetben két, majd idővel három különböző kategória specializációira költhetjük el. A pontok segítségével fejleszthetjük a túlélési képességeinket, javíthatjuk a vadászathoz/fegyverhasználathoz kapcsolódó jártasságunkat, és turbózhatjuk a közelharcban használatos technikáinkat.

És ez még nem minden, ugyanis nem csak Lara fejleszthető, de az általa megszerzett eszközök is, úgymint az íj, a csákány, a pisztoly, a gépfegyver és a shotgun. A különböző használati tárgyakat viszont nem a begyűjtött XP-ből tuningolhatjuk, hanem a pályákon összeszedhető mindenféle hulladék segítségével. Hasznos szemetet találhatunk az elhullott ellenfeleknél, a kisebb és nagyobb ládákban, és a fellógatott kötélzsákokban. Az egyes fejlesztésekhez (eszközönként fél tucatnál is több lesz) mindig adott mennyiségre van szükség, és a játék értesít minket arról, ha összejött a szükséges darabszám; ilyenkor nem kell mást tenni, mint megkeresni a fix táborhelyek egyikét (fejleszteni/fejlődni csak itt tudunk), és a tűz mellett elvégezni a módosításokat. Ugyan a Tomb Raider alapvetően lineáris felépítésű, tehát a sztori csak egyetlen „utat" követve játszható végig, ennek ellenére a program mégis rendelkezik némi sandbox-beütéssel, ugyanis a ránk váró pályák elég méretesek, szabadon bebarangolhatók, és szerencsére rengeteg felfedezni valót tartogatnak.

Bár tapasztalati pontot szinte mindenért kapunk, igazán jó ütemben csak akkor tudunk fejlődni, ha figyelmet fordítunk az

A JÓ KALANDOR HOLTIG TANUL

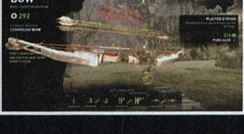
Az új Tomb Raiderben egy kifejezetten jól sikerült fejlődési rendszer is helyet kapott, melynek köszönhetően nem csak a főhősnőnket varázsolhatjuk egyre ügyesebb és magabiztosabb túlélővé, de még a felszerelésünkön is csiszolhatunk a segítségével. Lássuk, hogy pontosan mit is nyújt számunkra a program!

ESZKÖZÖK FEJLESZTÉSE

A játék során összesen öt olyan eszközt gyűjthetünk össze, amelyeket aztán tovább is fejleszthetünk. A csákányunk ugyan csak egyszer tuningolható, de az íjra, a pisztolyra, a gépfegyverre és a shotgunra több szinten keresztül pakolhatunk teljesítménynövelő extrákat. A fejlesztéshez minden esetben adott számú „hulladékra" van szükség, de különleges extrákra úgy is szert tehetünk, ha minden pályát felforgatunk, és összegyűjtjük a több darabból álló kiegészítéseket. Figyelem: kutatni mindenképpen érdemes, mert vannak olyan bónuszok, amik csak így szerezhetők meg!

A FŐHŐS FEJLESZTÉSE

Kezdetben két kategóriában (Survivor, Hunter) lesz lehetőségünk extra képességeket vásárolni Lara számára, majd egy idő után megjelenik egy harmadik (Brawler) opció is, amire pontokat költhetünk. A Survivor skillekkel több XP-t és hulladékot gyűjthetünk a pályákon, illetve könnyebben észrevehetjük a rejtett dolgokat, a Hunter kategóriában pedig a különböző fegyverhasználattal kapcsolatos képességeket javíthatjuk. A Brawler képességeivel a közelharci lehetőségeinket szélesíthetjük, az extra támadásoktól a megzavaráson át egészen az ügyesebb kitérésig.



EGY HŐSNŐ ANATÓMIÁJA

Az ifjú Lara Croft ezúttal elsősorban nem azért küzd, hogy mindenféle elfeledett relikviákra tehesse rá a kezét, hanem azért, hogy élve kijusson arról a szigetről, amire a játék elején egy hajótörést követően kerül. Az életben maradás viszont elképzelhetetlen a megfelelő felszerelés nélkül.

Legjobb barátod az íj

Az íjat már a játék elején megszerezzük, és egészen a történet végéig aktívan használjuk, ám nem csak vadászatra. A segítségével korábban elérhetetlen helyekre is eljuthatunk, és a harcban is kiváló szolgálatot tesz.

Nehézfegyverek, nehéz helyzetekre

Lara alapvetően békés típus, de egy idő után rákényszerül a komolyabb lőfegyverek használatára is. Ne feledd, a gépfegyver távolra is hatásos, azonban a shotgunnak csak akkor veszed hasznát, ha az ellenfeleid már a közelben vannak!

Ami nem látszik I. – A fáklya

Az egyik leghasznosabb eszközünk, ami nélkülözhetetlen a sötétben, és nagy segítségünkre lehet a fejlesztéshez szükséges hulladék begyűjtésében, valamint a logikai feladványok megoldásában is. Egy idő után már külső lángforrás nélkül is meg tudjuk gyújtani.

Ami nem látszik II. – Az öngyújtó

Apró, de annál hasznosabb tárgy, aminek a segítségével egy idő után nem csak hagyományos, de lángoló nyílvessző kilövésére is képesek leszünk. Segítségével az elérhetetlen kötélzsákok is meggyújthatók, és az olajoshordók is felrobbannak tőle.

Kicsi, de gyors

A pisztolyunkhoz már a játék korai szakaszában hozzájutunk, és főleg akkor vesszük hasznát, ha nem komoly túlerővel állunk szemben. A legkönnyebben ezzel tudunk fejlövéseket kiosztani, és akkor is használható, ha a másik kezünkben épp egy fáklyát tartunk.

Multifunkciós csákány

A csákány már a pisztoly előtt a felszerelésünk része lesz, de kezdetben csak ládákat és ajtókat tudunk kinyitni vele, illetve sokszor ezzel az eszközzel tudjuk mozgásba hozni az utunkba kerülő mechanikus szerkezeteket. Később viszont egyre több hasznát vesszük, a segítségével mászhatunk meg mindenféle kőfalakat, illetve akár halálos csapásokat is kioszthatunk vele, ha közelharcra kerül a sor.

Nem gondoltuk volna, hogy az íj hasznosabb a gépfegyvernél, de Lara erre is megtanított minket

Reméljük, hogy nincs víziszonyotok, mert a Tomb Raiderben az egészségesnél jóval többet kell majd fürödni

opcionális feladatokra is. Komoly mellékküldetésekkel ugyan nem találkozhatunk, csupán relikviák, GPS-lokátorok, hátrahagyott jegyzetek felkutatására és pályaspecifikus különlegességek (szektajelképek, riadóhangszórók, lámpások stb.) elpusztítására lesz lehetőségünk, azonban a felfedezés öröme, a szigettel és a karakterekkel kapcsolatos extra információk, és a bezsebelendő XP miatt mindenképpen érdemes foglalkozni ezekkel az apróságokkal. És nem csak akkor, ha éppen az adott pályán vagy, de akár később is, ugyanis a már említett táborhelyek gyorsutazási pontként is funkcionálnak, így mindig vissza lehet térni a korábbi helyszínekre, ha másért nem, hát azért, hogy az otthagyott holmikat begyűjtsük (ezekről amúgy a menü külön is tájékoztat). Azoknak, akik szeretnék kimaxolni a játékot, a visszatérés amúgy is szükséges lesz, mert az egyes szakaszok nem mindig teljesíthetők 100%-ra az éppen aktuális felszerelésünkkel – lesznek olyan eldugott helyek, amiket csak akkor tudunk felderíteni, ha már a birtokában leszünk azon eszközöknek (shotgun, íjjal kilőhető kötél stb.), amiket csak a sztori későbbi szakaszában szerzünk meg.

MÉGISCSAK TOMB RAIDER

Persze nem Lara Croftról lenne szó, ha nem kellene sírkamrákat is meglátogatnunk, és szerencsére a játékban ezekből bőven akad; ugyan nem minden pályán találkozhatunk velük, viszont cserébe lesz, ahol akár két elfeledett sírt is kifoszthatunk – már persze ha van hozzá kedvünk, ugyanis az elszórt holmik keresgéléshez hasonlóan ez is opcionális feladat. A metódus mindegyik esetében megegyezik: a pályát feltérképezve előbb-utóbb felfedezzük a bejáratot, alászállunk, és némi mászkálást követően rábukkanunk egy nagyobb teremre, ahol a korábban már ecsetelt, egyre nehezedő logikai feladványok egyikét megoldva juthatunk el a kincseket rejtő ládához. Ugyan furcsa módon a program sosem mutatja meg, hogy mit találtunk, ellentételezésként viszont mindig kapunk egy jókora adag XP-t, illetve birtokunkba kerül egy térkép is, ami az összes, az adott pályán begyűjthető extra helyét felfedi.

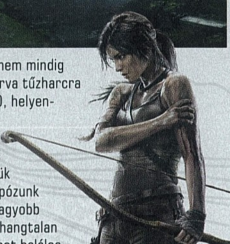
HARCRA FEL!

Ahogy azt a cikk elején már említettem, az új Tomb Raider igazi akciójáték lett, tehát a falmászás, ugrándozás, keresgélés és felfedezés mellett bőven jutott hely a nagybetűs akciónak is, ami alapvetően két elemből épül fel: egyrészt a pályatervezés biztosította adrenalindús

Ejtőernyőzni alapvetően nem rossz dolog, de a hatalmasra nőtt fák között azért kicsit veszélyes

helyzetekből, másrészt a harcból. Az előbbi esetében főleg a reflexeinkre lesz szükség, miközben leomló, összedőlő és elégő épületeken igyekszünk átjutni, és fel kell készülni olyan egészen vad helyzetekre is, mint az egészségesnél sokkal gyorsabb ejtőernyőzés, menekülés egy zuhanó repülőgép elől, vagy túlélés egy sebes folyóban. Lara egy percig sem fog unatkozni, és erről a szigeten tevékenykedő rosszarcúak is gondoskodnak.

Arra mindenkinek fel kell készülnie, hogy az első óra után a harc szerves részét képezi majd a játéknak, és a történetben való előrejutással egyenes arányban nő a kihívás is. Szerencsére ezzel párhuzamosan Lara is fejlődik, köszönhetően az elosztható képességpontoknak, illetve az egyre durvább fegyvereknek és a hozzájuk kapcsolódó fejlesztéseknek (több lőszer, kisebb visszarúgás, pontosabb célzás és így tovább). Kezdetben csak az íjunk van (idővel többféle nyílvesszővel), aztán nagyon gyorsan szerzünk egy pisztoly, a sztori adott pontjától lesz egy gépkarabélyunk, majd egy shotgun zárja a sort (de kapunk gránátvetőt is extraként). Ezen felül a közelharc során kihasználhatjuk a csákányunkat, illetve a megfelelő fejlesztések birtokában még igen brutális kivégzőmozdulatokat is összehozhatunk. A harcrendszer alapvetően egyszerű (célzás, akár bezoomolással is, kitérő mozdulatok, gyors fegyverváltás, automatikusan visszatöltődő életerő), de jól működik, ráadásul szenzitív is, ha tehát olyan területre érünk, amin rosszfiúk tanyáznak, akkor Lara automatikusan „óvatos" üzemmódba vált, előkapja a legutoljára használt fegyverét, és azonnal fedezékbe húzódik, ha fal vagy tereptárgy közelébe érünk.



Ebből következik az is, hogy nem mindig vagyunk rákényszerítve a durva tűzharcra (bár ez néha elkerülhetetlen), helyenként lehetőségünk adódik a lopakodásra és a csendes likvidálásra is. A mit sem sejtő ellenfeleket leszedhetjük úgy is, hogy a hátuk mögé lopózunk és meglepjük őket, de a legnagyobb barátunk ilyenkor a teljesen hangtalan íj, amivel nagyon precízen lehet halálos fejlövéseket osztogatni a fedezékek mögül. Egy sötét erdőben, állig felfegyverzett kommandósok ellen ez a megoldás sokkal célravezetőbb, mint kelepelő gépfegyverrel magunkra rántani a pályán található összes ellenfelet. Külön pozitívum, hogy a mesterséges intelligencia is jobb lett, mint egy átlag TPS-ben, így az ellenfelek nem csak fegyveres birkák, de gondolkodni is tudnak. Riadót fújnak, fedezékbe vonulnak, a hátunkba kerülnek, ha rohamoznak, akkor nem nyílegyenesen futnak felénk, hanem cikkcakkban, és nem restek Molotov-koktélt használni, ha ki akarnak füstölni minket egy biztonságot nyújtó fedezékből. Hiába tűnik tehát a Tomb Raidertől idegennek a játék ezen része, a jól működő megoldásoknak köszönhetően az ember gyorsan hozzászokik az életéért minden eszközzel küzdő Larához, és egy idő után alig várjuk, hogy ismét puska- vagy íjvégre kaphassunk néhány gátlástalan gazembert.

TÖKÉLETES EGYVELEG

A Tomb Raider értékelése kifejezetten magas lett, még annak ellenére is, hogy igazán komoly újdonságokkal, eddig nem látott játékelemekkel egyáltalán nem rendelkezik. Mégis jár neki a 90%, ugyanis Lara Croft kalandja annyira jól össze van rakva, hogy az ember megnyalja utána mind a tíz ujját. A főhős karaktere és fejlődése

> A Tomb Raider reboot kiválóan sikerült, kíváncsiak vagyunk, hogy a Crystal Dynamics mit tud még kihozni a sorozatból. Ezek után muszáj lesz tovább szőniük a kalandot...

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KUTASD FEL A SÍROKAT!

Több szempontból is megéri plusz időt szánni az egyes pályákon található sírok felkutatására. A rejtett kamrák feltárása egyrészt jó móka a logikai feladványok miatt, másrészt a kincs megtalálása minden esetben rengeteg XP-vel jár, ami jól jön a fejlődéshez, továbbá a siker egy térképet is biztosít a számunkra, aminek köszönhetően láthatóvá válik a begyűjthető extrák helye.

CSAK A FEJÉT!

Furcsa módon a Tomb Raider szigetlakói elég jól bírják az ólmot, nem egyszer egy tártól sem fekszenek ki, így érdemes mindig a fejre célozni, ugyanis az ilyen jellegű találat ebben a játékban is azonnali halált okoz. Legkönnyebben a pisztollyal lehet ilyen lövéseket kiosztani, illetve ha csendesen akartok gyilkolni, akkor használjátok az íjat, a fejlövés ez esetben is azonnal kiiktatja a kiszemelt delikvenst.

KERESD A KIHÍVÁSOKAT

A fejlődés kulcsa a minél több XP, amit többféle módon is be lehet gyűjteni. Ha gyorsan szeretnél újabb és újabb extra képességeket, akkor mindenképpen keresd meg az egyes pályák speciális kihívásait. Van, ahol posztereket kell égetni, van ahol lámpákat kilőni, van, ahol hangszórókat tönkretenni. Éppen ezért próbálkozz, nézz meg mindent – sose tudhatod, miből lesz még több pontod!

ADD MEG A PC-SEKNEK, AMI A PC-SEKÉ!

A Square Enix egyike azon kiadóknak, akik mindig adnak a játékaik PC-s változataira. Jó példa erre a tavaly nyáron megjelent Spleeping Dogs, amit külön HD-textúrákkal láttak el – és persze itt a Tomb Raider is, ami természetesen PC-n a legszebb.

A PC-s Tomb Raider technikai fronton magasan lekörözi a konzolos változatokat, ami nem csoda, hisz azokat sokéves hardverekre optimalizálták, míg egy modern személyi számítógép a legújabb vívmányokkal dolgozik. A textúrák sokkal élesebbek, a PC-s port esetenként tizenhatszor magasabb felbontású változatokat használ a konzolosnál. Erre rátesz egy lapáttal a tesszelláció, ami érdessé, valósághűvé varázsolja a felületeket. A szemfülesek persze ennyiből már rájöhettek, hogy a Tomb Raider ízig-vérig DX11-es játék, ami nemcsak a textúrákon, de a fényeken és a pályák geometriai részletességén is meglátszik. Javították továbbá a ruhaanyagok fizikai szimulációján, a nedvesség megjelenítésén (a játékban sokszor esik az eső), na meg a felbontást is szabadon feltornászhatjuk a konzolos 720p fölé, csak legyen elég nagy monitorunk hozzá. Sőt, akiknek DX11-es AMD-s videokártyájuk van, a TressFX-nek nevezett, realisztikus hajszimulációs eljárást is bekapcsolhatják, ami megint csak dob egy kicsit az összképen.

nagyszerűen kidolgozott, az eleinte teljesen átlagosnak tűnő sztori ügyesen vet egyre durvább csavarokat, a kezdeti túlélést idővel felváltja a magabiztos küzdelem, és a misztikum úgy épül be fokozatosan a történetbe, hogy az egy pillanatig sem tűnik nevetségesnek vagy hiteltelennek. Mindezt tökéletesen támogatja a hihetetlenül jól felépített játékmenet, ami lépcsőzetesen adagolja az újdonságokat, még az utolsó negyedre is hagyva muníciót. Nem szabad továbbá szó nélkül hagyni az eszméletlenül jól kidolgozott helyszíneket sem, hiszen az újabb és újabb pályák láttán még a sokadik óra után is bőven tátva marad a szánk. Lesz itt párás erdő, elhagyatott katonai bázis, havas hegytető, ősi romok, lángoló falu, hajótemető, lepusztult városka és még sorolhatnánk. A dramaturgiának, a változatos környezetnek és a fokozatosan kiteljesedő lehetőségeknek köszönhetően gyakorlatilag lehetőségünk sincs megunni a több mint 12 órányi játékidőt felölelő egyjátékos módot (ami persze sokkal több lesz, ha a program 100%-os kimaxolását tűzzük ki célul), és emiatt nem tehetünk mást, mint hogy kalapot emelünk a Crystal Dynamics brigádja és munkája előtt.

Lara ugyan nem veti meg a mászkálást, de néha egyszerűbb egy kötéllel letudni a távolságokat

És ez még mindig nem minden, hiszen a tálalás is olyan példaértékű, hogy nem győztünk ámuldozni a technikai színvonal láttán. A látvány már konzolon is kifejezetten szép, de a PC-s verzióra semmilyen más jelző nem aggatható, csak az, hogy gyönyörű. Elképesztően kidolgozott karaktermodellek, élethű animációk, részletgazdag környezet, és korrektül megrendezett, kiváló átvezető animációk, amelyek profi szinkronnal vannak megtámogatva – ráadásul az optimalizálással sincs gond, ésszerű beállítások mellett a Tomb Raider a régebbi konfigurációkon is bőven elkocog. A hanghatások pedig olyan durván jók, hogy ha rendes hangrendszerrel rendelkeztek, akkor ketté fog állni a fületek.

MULTI IS VAN...

Véleményem szerint a Tomb Raidernek annyira kell a multi, mint halnak a bicikli, de meg tudom érteni, hogy a kiadó miért érezte szükségét egy külön multiplayernek,

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA (minimum AMD Radeon HD 2600 XT vagy NVidia 8600), 12 GB HDD

A Tomb Raider visszatért és egészen új élményt nyújt a játékosoknak. Az akció, a felfedezés, és a remek történet kiváló elegye ez a játék, amit mindenkinek érdemes kipróbálnia.

GRAFIKA:	95%
HANG:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

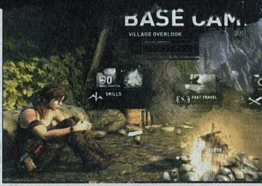
PRO

Remek sztori, izgalmas és változatos játékmenet, egyszerű, de nagyszerű harcrendszer, és elképesztő kivitelezés.

KONTRA

Kaptunk egy teljesen felesleges és középszerű multiplayer módot is.

90%



Kezdetben főhősnőnk még segítséget vár, majd egy idő után ő lesz az, akitől segítséget kérnek

hiszen a közhiedelem szerint többjátékos mód nélkül manapság már nem lehet kiemelkedő eladásokat elérni. Az persze nem baj, hogy ilyesmit is találhatunk a menüben, hiszen ez a funkció elméletben tényleg jelentősen kitolja a szavatosságot, ha esetleg úgy érezzük, hogy a BF3 vagy az új CoD helyett itt akarunk helyt állni. A multi ráadásul követi a legújabb trendeket, négy játékmóddal, csapatokkal (hajótöröttek és gazemberek), fejlődéssel, szintlépéssel és testre szabható felszereléssel, továbbá beemelésre kerültek az egyjátékos mód platformrészei is, de az egész annyira középszerű, annyira nyögvenyelős és unalmas, hogy aligha valószínű, hogy ez lesz a kedvenc elfoglaltságotok idén tavasszal. Ez persze a végső értékelésből nem sokat von le, hiszen nem a multiplayer miatt vártuk a Tomb Raidert, hanem az egyjátékos mód miatt, az pedig bőven megéri azt a pénzt, amit a boltokban kérnek ezért a játékért.

JÁRD ÚJRA AZ UTAT

Ne feledd, hogy a táborhelyeknek köszönhetően bármikor visszamehetsz a korábban már bejárt területekre. Erre főleg azért van szükség, mert elsőre nem feltétlenül lehet minden extrát megtalálni, viszont Lara kimaxolásához kell az így nyerhető extra XP. Ne légy lusta, néha nézz vissza a korábbi területekre, a térkép menüben még azt is láthatod, hogy mit nem találtál még meg.

MEGÉRI LOPAKODNI

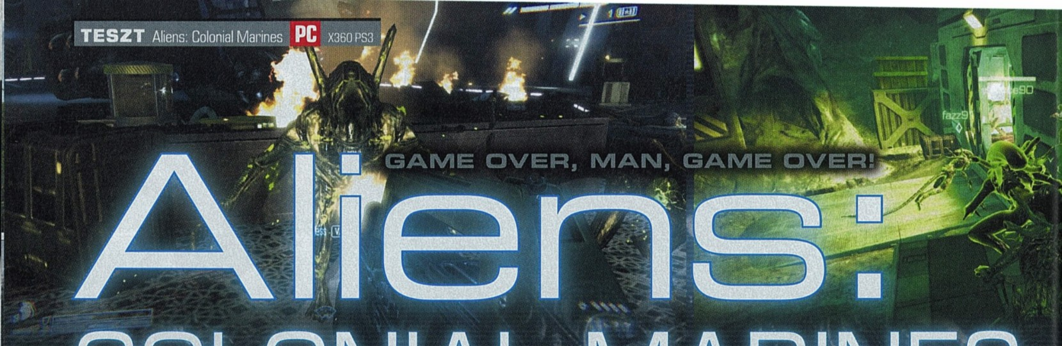
Az, hogy van a kezedben egy shotgun, még nem jelenti azt, hogy legyőzhetetlen vagy. Nem mindig célravezető ajtóstul rontani a házba, néha okosabb settenkedni. Ha van rá mód, akkor kerülj az ellenfelek hátába, és úgy intézd el őket, illetve használd az íjat, hogy hangtalan legyél. Persze nincs kizárva, hogy kiszúrnak, de ha csak egy ellenfelet is csendben teszel el láb alól, már akkor is sokkal beljebb vagy.

OKOSAN FEJLESZZ

Az XP és a begyűjthető hulladék nem dől megállíthatatlanul Larához, szóval nem árt ésszel fejleszteni a karaktert és a felszerelést. Ha ritkán használod a pisztolyt, akkor arra felesleges költeni az értékes kacatpontokat, és ha kerülöd a közelharcot, akkor a Brawler skilleket sincs értelme megvásárolni. Olvass el mindent figyelmesen, és azokat az extrákat válaszd, amiket tényleg ki is fogsz használni.

FEDEZD FEL A TEREPET

A játék hajlamos magával ragadni az embert, de néha nem árt egy kicsit visszavenni a tempóból. A játék felétől a fegyvereid nem csak hulladékpontokkal fejleszthetők, az egyes területeken találhatsz extra alkatrészeket is (hagyományos ládákban vagy az ellenfelek hullájánál), amelyek több darabból állnak. Ha mindet megleled, máris lesz egy új fejlesztésed, szóval megéri keresgélni, és bepillantani az összes lyukba.



GAME OVER, MAN, GAME OVER!

Aliens: COLONIAL MARINES

[ÍRTA WILSON] **HAT TELJES ÉVET KELLETT VÁRNUNK ARRA, HOGY A GEARBOX VÉGRE ELKÉSZÜLJÖN AZ ÚJ ALIENS-JÁTÉKKAL, AMIBEN VÉGRE NINCSENEK PREDÁTOROK. A VÉGEREDMÉNYT LÁTVA LEHET, HOGY MÉGIS JOBBAN JÁRTUNK VOLNA, HA ISMÉT HÁROMFRONTOS LENNE A HÁBORÚ...**

Van a zeneiparnak egy pozitív része: az a folyamat, ahogy egy új album kikerül a piacra. Ugyan évekre előre lehet tudni, ha egy banda vagy egy előadó a következő korongján dolgozik, de konkrétumok, ízelítők általában csak akkor kezdenek el szivárogni, mikor már csak hetek vannak a megjelenésig – a videojátékok viszont képtelenek erre. Ha valami készül, akkor azt be kell jelenteni, még akkor is, ha a szerződésen épp, hogy megszáradt a tinta, és nemhogy elkészült anyag, de még konkrét tervek sincsenek. A Colonial Marines története ilyen: hat évvel ezelőttre, a SEGA licencfelvásárlásáig vezethető vissza a keletkezése. Hat évig rosszul menedzselt játékok vagy MMOG-k készülnek. A Colonial Marines pedig nem MMOG, és az is egyértelmű, hogy nem sikerült kordában tartani sem az ötleteket, sem a tervezőket, sem azokat, akiknek az egészet össze kellett volna rakniuk.

> Az ACM fényében még a Prometheus is egy kiváló, jól összerakott, logikus Alien előzményfilmnek tűnik

VISSZA A BOLYGÓRA

Az új Alien-játék legnagyobb feladatának azt tekintette, hogy a filmek minőségéhez, érettségéhez felérő sztorit adjon – ez abból a szempontból sikerült is, hogy a Colonial Marinesban látottak a hivatalos kánon részévé váltak, vagyis egyenértékűek Ridley Scott, James Cameron és a többi filmes munkájával. A sztori is pont a csúcspontnál, a második fejezet után veszi fel a fonalat: a Sulaco négy főre zsugorodott „legénysége" (Ripley, Newt, Hicks, Bishop) elvileg már a Fiorina 161-en, a börtönplanétán szeli a szalonnát és a trappista sajtot, a galaxis békéjét őrző űrtengerész-gyalogosok viszont még csak most érkeznek meg az LV-426-ról indított segélyhívásra válaszolva, hogy kiderítsék, mi is történt a kolónián.

Természetesen az események kerek négy percig, az intró időtartamáig maradnak a nyugodt jeleneteknél: a szereplők egyrészt rábukkannak a Sulacóra, a hajóra, amit a második film során az alien-királynő a zsilipen át hagyott el, a többiek pedig mentőkapszulák segítségével távoztak róla, arról is gondoskodva, hogy ne csak egy hatalmas acéllabirintus maradjon hátra utánuk, hanem egy kiadós alien-fertőzés is, lények százaival, vagy talán ezreivel. És ha ez még nem lenne elég, rövid időn belül megjelenik a Weyland-Yutani cég néhány embere is, hogy az ördögi tervek egy új vállfajával álljanak elő, háborút robbantva ki a címszereplőkkel, ripityára lőve minden egyes tengerészgyalogost.

Az események ezen láncolata nem lehet teljesen ismeretlen az elkötelezett rajongók számára, a Dark Horse-féle képregény is valami hasonlóval próbálkozott, csak ott valahogy több értelme volt az egésznek. Mert ugyan vannak az itteni sztoriban is csavarok, azok viszont mégsem sülnek el

Sosem hittük volna, hogy az idegenek valaha is nevetségesnek fognak tűnni, azonban a fejlesztőknek még ezt is sikerült elérni a játékukkal

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Gearbox Software, Nerve Software, TimeGate Studios

MŰFAJ
FPS

MULTI
12 fős kompetitív

INFO

Az Aliens: Colonial Marines 2013. február 12-én jelent meg Európában. A PC-s változat a Steamen 50 euróba kerül, míg a dobozos verzió 9990 és 11.490 forint között vásárolható meg a különböző videojátékos szaküzletekben.

Hiába, nincs abban semmi szívet melengető, ha egy xenomorf akar táncba vinni...

túl jól, ami elsősorban annak az összesen három-négy átvezető videónak „köszönhető", amelyek a kilencvenes évek színvonalát idézik. Nincs rendes ajakszinkron, a karakterek robotszerűen mozognak, a fordulatokat pedig sikerült a filmekből kölcsönözni, így meglepődni senki nem fog, maximum azon, hogy ez miért is lett a hivatalos kánon része. És egyáltalán, mi a francnak is készült el a Colonial Marines?

KOLONIÁLIS KATASZTRÓFA

Ez az alkotás ugyanis játéknak csapnivaló. Folyamatosan, méterről méterre ordít róla, hogy vagy rohammunkában készült (ami azért a hatéves fejlesztési időt látva kissé nehezen befogadható érv), vagy egyáltalán nem azok csinálták, akik már bő másfél évtizede játékfejlesztéssel foglalkoznak. A Colonial Marines jó pár éves lemaradást mutat minden téren a konkurenciához képest, legyen szó a látványról, az előadásmódról, az ellenfelekről, a fegyverekről, vagyis minden porcikáról, amit összerakva egy tisztességes játéknak kellene kijönnie.

Az új Aliens-játék egy keményvonalas FPS: a fejlesztés hosszú ideje alatt kipotyogott

PLETYKÁLNAK A NÉPEK, BAJ VOLT A FEJLESZTÉSSEL

A hatéves fejlesztési időt látva egyáltalán nem meglepő, hogy gondok adódtak a fejlesztés során, a végeredményt tekintve pedig egyértelmű, hogy a Colonial Marines sem a franchise, sem a Gearbox nevéhez nem méltó – még jó, hogy az utóbbinak annyira sok köze nem is volt hozzá, ha hihetünk az internet névtelen informátorainak. A kiadás körüli botrány legérdekesebb momentumai azok az állítólagos Aliens-fejlesztőktől származó névtelen vallomások voltak, amelyek kiváló magyarázatot adnak arra, hol és hogyan is sikerült ekkorát hibázni – feltéve, ha igazak a leírtak. Ezek szerint a Gearbox legalább kétszer küldte pihenőre a játékot: egyszer a Borderlands, egyszer pedig a Duke Nukem Forever miatt. Menet közben folyamatosan változtattak az ötleteken, egyik tervet cserélték le a másikra, még akkor is, ha egy játékelem már elkészült. A dolog odáig fajult, hogy a kampány nagy részét végül nem is ők, hanem a nem éppen impozáns játékairól híres Timegate Studios fejlesztői dobták össze, tudásuknak megfelelően, állva a Gearbox csapásait, követve az utasításokat, még akkor is, mikor az ottani fejesek egyes alkalmazottak kirúgását követelték. A Gearbox csak a Borderlands 2 után kapott észbe, mikor a SEGA türelme annyira elfogyott, hogy állítólag jogi útra akarták terelni a dolgot, úgyhogy gyorsan bezártak mindenkit az irodába, és az elkészült darabokat megpróbálták egy kész játékká összeragasztgatni, pontosan úgy, ahogy azt a Duke Nukem Forever esetében is tették. Ez a fejlesztési megoldás kétségkívül úttörő, és most már második alkalommal bizonyosodott be, hogy járhatatlan út.

55664

Hogyan tovább?

A Sega csúnyán eltékozolta a drága Alien-jogokat: az Obsidian-féle szerepjáték törlésre került, a Colonial Marines pedig hat évig készült, és csapnivaló lett. A kiadó ennek ellenére nem adja fel, hiszen már készül a következő játék a Creative Assemblynél, amely a pletykák szerint Dead Space 2-t klónozza le, csak épp az Aliens világában. Reméljük, az jobban fog sikerülni!

belőle a csapatalapú taktikai rész, maradt a nem egészen magányos, de meglehetősen sivár lövöldözés. A főszereplőnek beállított, szerencsére nem némaságra ítélt Winters legalább olyan üres és sablonos karakter, mint azok, akiket maga mellé kap. Az Aliens stábjának fénymásolt változatai sem rendes személyiséggel, sem felejthetetlen vonásokkal nem rendelkeznek, szépen elvonyítják a maguk szövegeit (szinte kizárólagosan azt, hogy embert nem hagynak hátra, és ha kell, az egész bolygón mindenki dögöljön meg, csak egy darab rab/elveszett társ ússza meg épségben), aztán a történet egy előre rögzített pontján szépen elpusztulnak.

A legnagyobb baj mégsem velük, sokkal inkább az ellenfelekkel van. Meglehetősen nehéz lenne a filmekhez méltó, annak hangulatát hitelesen visszaadó játékot készíteni, mert akkor három-négy aliennél többel nem nagyon találkoznánk, ez pedig hat-nyolc órára elhúzva nem hangzik minden idők legizgalmasabb élményének. Akcióorientált játékról lévén szó nyilvánvaló volt, hogy jó pár idegent le kell majd mészárolni, ám a fejlesztőknek még ennek fényében is sikerült átesni a ló túloldalára, mert már az első misszióban is minimum nyolcvan xenomorfot kell szétszedni. Az idegenek pedig, nos, gyengék. Sőt, egyenesen borzalmasak: annyira gyatrán animáltak, hogy akár kilencven fokban, egy helyben is meg tudnak fordulni, és szinte minden esetben két lábon sprintelve, öngyilkos terroristaként rohannak a játékos felé, akár egy gigantikus hangár túloldaláról is, hőkövető rakétaként tartva szemüket a célon. Akár két golyótól is képesek padlót fogni, de ha váratlanul, lesből támadnak, puszta kézzel is hátralökhetők, ami azért kifejezetten komikus látványt nyújt.

Vagyis pont a lényegüket vesztik el, többé már nem félelmetes, szinte legyőzhetetlen ragadozók, akik egy farokcsapással is ketté tudnak hasítani valakit, hanem hárompálcikás vásári célpontok, akiket ezúttal nem légpuskával, hanem shotgunnal és pulzusfegyverrel kell eltalálni. A csúcs egyértelműen a kötelezően berakott lopakodós rész, ahol a két lábon futkorászó alienek körülbelül azt a mozgáskultúrát hozzák, mint Süsü, csak ő egy rohadt nagy bábsárkány volt, ezek pedig elvileg a galaxis legrettegettebb lényei. Nem jobbak persze a Weyland-Yutani katonái sem, akik képtelenek elhagyni a fedezékek egyméteres körzetét, kötik az ebet a karóhoz, és jó puliként őrzik a saját kis ládikájukat vagy lepukkant autóroncsukat, még ha ez azzal is jár, hogy egy egész tárnyi golyót kapnak a testükbe. Intelligenciának, gondolatoknak nincs nyoma, a páciensek halottak, felejtsük is el őket.

LV-NYOMOR

Márpedig ha nem jók az ellenfelek, és nem jók a tűzharcok, akkor legalább a helyszíneknek jónak kellene lenniük – de sajnos nem azok. Még csak a közelében sincsenek annak a változatosságnak, azoknak a felejthetetlen filmjeleneteket idéző momentumoknak, mint amiket a tavalyi E3-as bemutatókban láthattunk. Minden ötlet, minden kreativitás a vágóasztalon végezte: maradtak a teljesen üres, láthatatlan falakkal tarkított folyosók, az egy gombnyomással lekapcsolható automata ágyúk, a szinte végtelen számban özönlő xenomorfok, illetve az LV-426 két méter széles kőalagútjai, egy mindent belepő és eltakaró, otromba kinéző köddel megtámogatva. Erre a tenger sok bug teszi fel a koronát, ide-oda teleportáló karakterekkel, a tereptárgyakba beakadó alienekkel, esetenként halhatatlan ellenfelekkel, későn betöltődő textúrákkal, és olyan animációkkal, amiket a „Játékkészítés kezdőknek" tankkönyv is csak az egyszerű ujjgyakorlatok kategóriába lenne hajlandó besorolni.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2 GHz, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 8500 vagy ATI Radeon HD 2600 (min. 256 MB) VGA, 20 GB HDD

A CM minden szempontból csalódás. Bűnronda, a történet egy káosz, a harcok pedig unalmasabbak, mint az Alien 4 közel két órája – oké, az utóbbi azért hatalmas teljesítmény.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **30%**

PRO

A zenék és a hangok tökéletesen visszaadják az Alien világ hangulatát.

KONTRA

Csapnivaló a történet, ronda a grafika, förtelmesek az animációk, szinte semmi nem jó benne.

35%

Próbálkozások a modernizálásra, a mai trendek követésére azért vannak, például a challenge-ek, az akcióhoz rendelt kihívások képében, melyek tapasztalati ponttal jutalmazzák a nagyobb mennyiségű killeket és a különböző fegyverek használatát, de mivel a tűzharcok elnyújtottak és unalmasak, egyszerűen nincs értelme a teljesítésüknek. Még úgy sem, hogy egy teljesen kampányidegen fejlődési rendszert is kapunk. Egészen biztos, hogy mikor az Alien-univerzum megszületett, középpontban a feszültségre építő csatákkal, akkor senki sem képzelt bele hatalmas „GRATULÁLUNK, SZINTET LÉPTÉL!" feliratot – sajnos az öt-hat órás sztori során itt ez folyamatosan visszatérő jelenet.

Különben is, a fegyverek átszabásának inkább a multiplayerben van értelme, ahol azért már sikerült a szokásosnál kicsit jobbat alkotni a játékmódok terén. Az egyszerű Deatmatch mellett találhatunk egy Left 4 Deadre emlékeztető túlélőmódot, valamint egy Aliens vs Predator utánérzésnek szánt, alfeladatokkal tűzdelt csapatjátékot, ahol az emberek és az idegenek keserítik meg egymás életét. Mivel a játék összes hibája ezekben a módokban is jelen van, a multival se fog senki egy-két délutánnál több időt eltölteni. Igaz ez a Colonial Marines egészére is: játéknak gyenge, viccnek pedig túlságosan drága és erős.

Az átvezető videókat látva az embert néha a sírás kerülgeti, ám egyáltalán nem azért, mert a látottak annyira drámaiak. Épp ellenkezőleg...

ÚJRA IZZAD A VAS

CRYSIS 3

[ÍRTA JOHNBART] **A CRYSIS 3 MEGOLVASZTJA A PC-TEKET! - ÍGÉRTE A CRYTEKES CEVAT YERLI TAVALY AUGUSZTUSBAN, AZ ÚRIEMBER PEDIG TARTOTTA IS A SZAVÁT, A SZÉRIA ZÁRÓAKKORDJA UGYANIS ÉSZVESZTŐEN GYÖNYÖRŰ ÉS ÉSZVESZTŐEN GÉPIGÉNYES LETT. KÁR, HOGY A FENTIEKEN TÚL SEMMI MÁST NEM TUD FELMUTATNI, AMI KIEMELNÉ AZ ÁTLAG-FPS-EK TÖMEGÉBŐL.**

Hadd kezdjem ismertetőmet rendhagyó módon egy olyasféle önkorrekcióval, amit a Portal 2 bevizsgálásakor is elkövettünk. Ha emlékeztek rá, azon teszt elején Bate egy, az eredetinél lényegesen kellemesebb százalékponttal rehabilitálta a Portal első részét, amely így azóta 90%-os játékként ismeretes a Guru almanachjában. Én is valami hasonlóra készülök, csak épp fordított irányba, jómagam ugyanis a két évvel ezelőtt elkövetett 95%-os Crysis 2 értékelésemet tolnám 10 ponttal lejjebb. Noha a játékról alkotott benyomásaim nem változtak (továbbra is egy nagyon hangulatos, inváziós sci-finek tartom), az akkori értékelésem mégis eltúlzott volt, a széria első etapjával ellentétben ugyanis a Crysis 2 nem volt forradalmi darab, nem érdemel hát annyi pontot, mint elődje.

Amellett, hogy így a széria tagjainak gurus megítélése lényegesen reálisabb színezetet ölt, a változtatásnak van egy mókás aritmetikai hozadéka is, nevesül, hogy a sorozat folytatásai így immár (az őket megelőző részekhez képest) egységesen öt ponttal szerényebb értékelést tudhatnak magukénak. E tendenciát pedig a széria záróakkordja sem töri meg – hogy miért lett a Crysis 3 a franchise sereghajtója a maga 80%-ával, lentebb kiderül.

24 ÉVVEL KÉSŐBB

Tény, hogy a Crysis 2 finoman szólva is csak minimálisan kapcsolódott elődeihez – igazából egyedül a rövid Prophet-cameo és a nanoruha kötötte össze a Ling Shan-i és a New York-i kalandot. Noha az újonc gyilkológépek számára ez nem volt zavaró, a korábban koreaiakat, idegeneket és pálmafákat aprító szigeti veteránok bizonyára értetlenül meredtek kimeneti perifériájukra, amikor a játékot elindítva egy ostromlott nagyváros köszöntötte őket, az előző rész szereplői helyett pedig teljesen új arcok pillantottak rájuk. Nos, a harmadik (azaz technikailag a negyedik) résszel ilyen téren nincs gond, a Crysis 3 ugyanis lényegesen több visszautalást tartalmaz elődeire, dacára annak, hogy igen nagyot, konkrétan 24 évet ugrunk előre az időben.

Eszerint New York ostromát követően Prophet nanoruhában megbúvó tudata teljesen átveszi az irányítást a balszerencsés Alcatraz teste felett, így tovább folytathatja a Földet kolonizáló Ceph-hordák miszlikbe aprítását. Prophetet (nevéhez hűen) egy látomás hajtja: tudja, hogy a Földön harcoló idegeneket egy kreatívan csak Alfa Cephnek nevezett fémvázas vezérhím irányítja, melynek padlóra küldésével pontot tehetne az invázió végére. A feladat persze nem egyszerű, egyrészt mert az Alfa holléte nem ismert, másrészt mert az idegenek mellett a Crysis 2-ből visszatérő CELL vállalat sem nézi jó szemmel Prophet magánakcióját – a cég ugyanis a Cephtől zsákmányolt technológiával szép lassan világuralomra tör, a vállalatnak így nem érdeke az idegenek teljes kiirtása. Prophetet ezért elfogják, majd sztázisba rakják, ahonnan húsz évvel később egykori fegyvertársa, a Warheadből ismert Psycho szabadítja ki – a páros ezt követően a CELL által karantén alá helyezett New York romjai felé veszi az irányt, hogy végleg leszámoljanak mind a vadkapitalista, mind a csillagközi söpredékkel.

BETONDZSUNGEL

A Crysis 3-ban tehát ismét a (volt) Nagy Alma felhőkarcolóinak árnyékában kergetőzhetünk a CELL- és Ceph talpasokkal; aggódni mindenesetre nem kell, mivel vadászterületünk markánsan eltér az előző etap steril utcáitól és sugárútjaitól. A nanoburok alatt ugyanis a város a szó szoros értelmében betondzsungellé változott: az utcák járhatatlanok, a felhőkarcolókat csak az azokat behálózó indák és fák tartják többé-kevésbé stabilan, a Wall Streetet elöntötte a víz, míg a kínai negyed helyén mocsár gőzölög.

Igazi posztapokaliptikus romhalmazt kapunk hát, amely fantasztikusan fest a képernyőn, és remekül megteremti az alaphangulatot – legalábbis

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Crytek

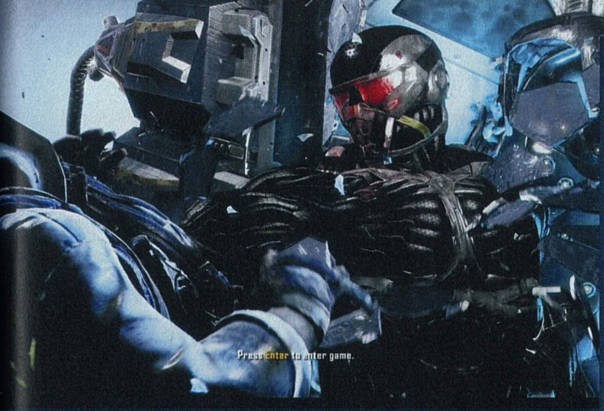
MŰFAJ
FPS

MULTI
16 fős kompetitív

INFO

Bár a Crysis-széria harmadik részével az (állítólag) eleve trilógiának tervezett történetfolyam lezárult, gyakorlatilag nyílt titok, hogy ezután sem maradunk nanoruhás játék nélkül – a kérdés csak az, hogy vajon legközelebb is FPS-nézetből láthatjuk-e viszont csúcstechnológiás göncünket...

A Crytek a grafikához szinte mindenkinél jobban ért, ez vitathatatlan, viszont ami a játékaik történetét és fordulatait illeti, ott bizony bőven van még mit tanulnia a fejlesztőcsapatnak...



„Nem érdekel, hogy a barátom vagy, így is rettentően felidegesít, ha bámulsz, mikor alszom!"

A GURUK MEGMONDJÁK

Szinte a teljes szerkesztőség kipróbálta a Crysis 3-at februárban, és most meg is osztjuk veletek a véleményünket. Lássuk, mit gondolnak a többiek!

WILSON SZÁMOZOTT RÉSZNEK EZ KEVÉS

A Crysis-sorozat nem a szívem csücske, és ez a harmadik résszel sem változott, annak ellenére, hogy messze ez a legváltozatosabb és leghangulatosabb epizód, a hosszúság kárára. Ez maximum egy mellékszál vagy kiegészítő, de közel sem számozott Crysis – persze az árán ez egyáltalán nem látszik...

MAXIMUM GÉPTESZTELÉSRE JÓ **CHRIS**

Őszintén bevallom, számomra egy lelketlen, buta, unalmas lövöldözős játék a Crysis 3, ami csupán arra jó, hogy megtudjuk, mennyire szuper a számítógépünk. Kiválóan néz ki, de a bugyuta párbeszédei és a teljesen zagyva története miatt képtelen vagyok végigjátszani.

CHOCHO PARASZTVAKÍTÁS

A Crysis 3 számomra nem jelent többet parasztvakításnál: egy hihetetlenül szép technikai csoda, mely azonban csak arra jó, hogy az ember villoghasson a haverok előtt, hogy „lám-lám, nálam fut Very Highon is". Ideig-óráig szórakoztató ugyan, de semmivel sem nyújt többet, mint korunk átlagos FPS-ei.

SOSEM FOGOM VÉGIGJÁTSZANI **BATE**

A második Crysisszal kifejezetten jól szórakoztam, így még azt is mondhatom, hogy vártam a harmadik részt. A látvány tényleg káprázatos (még konzolon is), de a játékmenet annyira ötlettelen és unalmas, hogy szinte biztos vagyok benne: ezt az epizódot sosem fogom végigjátszani.

kezdetben, a történet előrehaladtával ugyanis mind a történet, mind az azt kiszolgáló díszlet szép lassan unalomba fullad (épp ezért nem is zavart annyira, hogy a szólómód 5-6 óra alatt kivégezhető). A kisebbik gondot a sztori jelenti: noha rengeteg visszautalást kapunk az előző részekre, és a fejlesztők igyekeztek jobban kidolgozni az alapból eléggé sekélyes főszereplőket is, a világuralomra törő gonosz nagyvállalat mégis banálisnak, a történetbe beerőszakolt újabb Ceph-támadás pedig egyszerűen erőltetettnek hat a Ling Shan-i háború és New York inváziója után.

Az igazi problémát viszont nem az érdektelenségbe fulladó sztori jelenti, hanem az, hogy betondzsungel ide vagy oda, az új rész játékmenete zavaróan a Crysis 2-re hajaz. A szólómód pályái így (körítéstől függetlenül) továbbra is lineáris szakaszokon át megközelíthető „akcióbuborékok" sorát jelentik, melyekben ránk van bízva, hogy miként is hajtjuk végre az éppen aktuális feladatot. Ez persze az esetek 90%-ban valaminek a darabokra robbantását jelenti, amit a szokott módon ezúttal is remekül megkomponált in-game átvezetőkkel jutalmaz a játék. Félreértés ne essék, a szisztéma most is működik, és felettébb adrenalindús játékot kínál, ne feledjük azonban, hogy korábban nagyobb, szabadabban bejárható harcterekről szólt a fáma. Noha a Crysis 2-höz képest a pályák zöme tényleg megnőtt (épp annyira, hogy az első részből ismert másodlagos feladatokat is tartalmazzanak), a Crysis 1 terepeire hajazó méretekkel így is csak két fejezet büszkélkedhet a hétből, a nyitórész szabadabb játékmenete így ezúttal is elmaradt.

A Crysis 3-at az egészen elképesztő látvány az első egy órában elviszi a hátán, de aztán szép lassan hozzászokik az ember a gyönyörű grafikához, és egy idő után azon vesszük észre magunkat, hogy borzasztóan unjuk az újabb és újabb harcokat...

CSENDES PUSZTÍTÓ

Maga az akció szintén a Crysis 2 megoldásaira támaszkodik, mind nanoruhánkat, mind flintáink zömét tekintve. High-tech göncünk alapvetően nem változott: az Armor és Cloak mód megmaradt, Strength és Speed mód ezúttal sincs (a sprintelés és a herkulesi erőt igénylő feladatok, úgymint taxik, zsoldosok és idegenek dobálása nem kíván külön módot), távcsövünkkel most is „megjelölhetjük" a mit sem sejtő garázdákat, a pályákon elszórt nanoanyagok beszerzésével pedig a ruhánk képességeit megbikázó fejlesztéseket oldhatunk ki (közülük egyszerre négy lehet aktív). A ruci így főleg csak kényelmi változtatásokat kapott (pl. a futás immár nem meríti az energiát, távcsövünk pedig magától jelöli be az ellenfeleket), igazi újításnak csak a messzelátóval elérhető hackelés, illetve a Ceph energiafröccs tekinthető. Az előbbi voltaképp egy ritmusérzéket igénylő minijátékot takar, mellyel zárt ajtókat és lőszerecsládákat nyithatunk ki, de az ellenséges lövegtornyokat is a magunk oldalára állíthatjuk vele, utóbbi pedig a pályákon itt-ott elszórt, vérvörösen világító Ceph akkumulátorokon alapul, azok használatával ugyanis átmenetileg sebezhetetlenné válunk, és a nálunk lévő energiafegyverekből sem fogy el a kraft.

Arzenálunk szintén nem sokat változott a Crysis 2-höz képest: dacára az elmúlt húsz évnek, flintáink zöme az előző részből érkezik, olyannyira, hogy sem a fegyvermodellek, sem az animációk, sem a rájuk aggatható kiegészítők nem változtak (bár utóbbiaknál kapunk pár újabb darabot, pl. taktikai markolatot, eltérő torkolatcsöveket, dobtárat stb.). A helyzetet a Ceph fegyverzet, illetve a korábban már beharangozott reflexíj menti: az előbbieket fejbe lőtt, hátba szúrt, illetve lenyilazott idegen ellenlábasaink teteme mellől kaphatjuk fel, segítségükkel pedig jóval egyszerűbben konvertálhatjuk szubatomi

A vadászok választása: reflexíj

A Crysis 3 marketingkampányának egyik sarokköve a stílszerűen csak Predator névre hallgató reflexíj volt, teljesen jogosan – amellett ugyanis, hogy láthatatlanul is használhatjuk, a rendelkezésre álló beállításoknak köszönhetően majd minden harci szituációban bevethető. Nézzük meg ezeket közelebbről!

Draw weight / Feszítés mértéke

Legenyhébb fokozat: Az íjat gyorsan kifeszíthetjük, de pontosságunk és sebzésünk is csökken. Közeli és gyengébb ellenfelek kisebb csoportja ellen hatásos.

Kiegyensúlyozott fokozat: Az íjat viszonylag hamar kifeszíthetjük, pontosságunk és sebzésünk közepes. Középtávú céllövészetre, közepesen erős ellenfelek ellen ideális.

A legerősebb fokozat: Az erősen felajzott íjat tovább tart kifeszíteni, de cserébe a pontosságunk és sebzésünk is nő. Magányos és nagyobb ellenfelek ellen hasznos.

Nyíltípusok

3 **Rombolófejes vessző:** Kis srapneltöltettel szerelt vessző. Gyorsan mozgó, enyhén páncélozott ellenfelek (pl. CELL-katonák vagy Ceph stalkerek) ellen ideális.

3 **Elektromos nyílhegy:** Becsapódáskor elektromos kisülést generáló vessző. Ideális lövegtornyok és vízben őrjáratozó katonák likvidálására, valamint nagyobb ellenfelek elkábítására.

3 **Robbanófejes vessző:** Robbanóanyaggal szerelt pusztító vessző, mely a becsapódás után pár másodperccel robban. Páncélozott ellenfelek ellen különösen hasznos.

9 **Szénszálas nyílhegy:** Hangtalan, normál vessző, melynek pontossága és sebzése a kifeszítés mértékétől függ. Kilövés után felszedhető. CELL-katonák és alapszintű Ceph-harcosok ellen javallott.

részecskékké a jelentősebb túlerőt is; utóbbi ugyanakkor a lopakodást preferáló nanovitézeknek kedvez, miután (a többi fegyverrel ellentétben) láthatatlan módban is lyukaszthatunk vele. Noha az új gyilokszerszámok valamelyest új ízt kölcsönöznek pengeváltásainknak, az elődből örökölt mordályok mellett csak töredékét adják a teljes arzenálnak – ennek és a játékmenetnek köszönhetően pedig inkább egy méretesebb Crysis 2 kiegészítőnek tűnik az új fejezet, mint teljes értékű folytatásnak.

Call of Crysis

Miután a fentiek miatt a szólómód nem bizonyult különösebben maradandónak, nanoruha helyett inkább szkepticizmussal felvértezve álltam neki a többjátékos városi vadászatnak – elővigyázatosságom azonban alaptalannak bizonyult, a multi ugyanis kifejezetten jól sikerült. Noha nagy újdonságokat a játék ezen szegmense sem tartogat (alapjában véve egy nanoruhákkal tarkított Call of Dutyról beszélünk), a módozat kellően tartalmas ahhoz, hogy hónapokra (vagy az első csíter megjelenéséig) lekösse a népet.

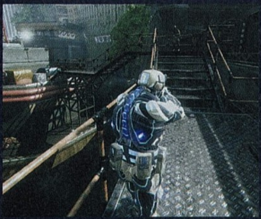
A nanovitézek nyolc játékmódban mérethetik meg magukat: a DM és TDM adja magát, a Spears a Domination, a Crash Site a King of the Hill, míg a Capture the Relay a

CTF mód helyi megfelelője – az Extraction, Assault és Hunter módok viszont már sokkal eredetibbek. Az Extraction voltaképp egy egyirányú CTF mód, mely során a támadóknak a védők által felügyelt energiacellákat kell ellopniuk, és a kezdőpontjukhoz cipelni azokat. Az Assault során a nanoruhával felszerelt, de csak pisztolyt viselő kémeknek a pályán lévő konzolokat kell meghackelni, míg a sima egyenruhás, de erősebb fegyvereket markolászó védőknek meg kell akadályozniuk őket ebben. A nanoruhás vadászat életérzését viszont a legjobban mégis az AvP Infestation módjára hajazó Hunter adja át: ennek során a játék tíz CELL katonával és két Hunterrel indul. Az előbbiek normál egyenruhában, normál fegyverekkel harcolnak, utóbbiak viszont Predator íjjal, és állandó láthatatlanságot biztosító nanoruhával. Ha a vadászok valakit megölnek, az illető szintén vadásszá válik, a játékot így vagy a legtöbb gyilokot elkövető vadász, vagy a legtovább életben maradó CELL-játékos nyeri.

New York romjai hiába lenyűgözőek helyenként, a remek hangulat egy FPS-ben nem elég a sikerhez

> Elvileg a harmadik résszel véget ért a Crysis-saga, és ha tényleg így van, akkor muszáj megjegyezni, hogy a lezárás ennél azért sokkal, de sokkal nagyobb durranást érdemelt volna...

A Crysis 3-ban megint kiderül, hogy az idegeneknél a saját embertársaink sokkal veszélyesebbek



A mai trendeknek megfelelően egyik módban sem vagyunk híján a kioldható perkeknek, fegyvereknek és kiegészítőknek: képességekből egyszerre három lehet aktív, flintáinkra pedig a szólómód összes kiegészítőjét rárakhatjuk, amint kioldottuk őket. Ezek beszerzése XP-vel történik, melyet a kiosztott gyilkok, a játékmódok céljainak teljesítése, illetve a különböző kihívások abszolválása után osztogat a játék. Utóbbiak egyébként kifejezetten ötletesre sikerültek: a megadott feltételek mellett való gyilkolászáson túl például vannak a barátainkkal teljesítendő, illetve az adott lobby legjobbjaival szemben meghatározott feladatok is, de elborult kihívásokból sincs hiány: volt egy, amely során egy percig megszakítás nélkül távcsőnézetben kellett maradni – egy játékosokkal teli deathmatch-szerveren...

MAXIMUM GRAFIKA

Ha van olyan része a Crysis 3-nak, amibe nem lehet belekötni, az mindenképpen a grafika. Noha ez már az előzetesekből is egyértelmű volt, természetesen itt is muszáj leírnom: a továbbfejlesztett CryEngine 3-mal életre keltett látvány mind konzolon, mind PC-n egyszerűen lenyűgöző. Az elpusztult New York fantasztikusan fest, a karakterek kidolgozottsága eszméletlen, a motorba implementált új effektek (részecskealapú- és volumetrikus fények, dinamikus kausztika, diffúz árnyékok, displacement mapping stb.) pedig bár kezdetben nem feltétlenül tűnnek fel, maximum részletesség mellett sokat hozzátesznek az összhatáshoz. Elődjével szemben a motor alapból jól skálázható is: csak élsimításból három különböző változatot ismer a játék, de emellett a modellek, textúrák, és a különböző effektek minőségét is szabadon konfigurálhatjuk. Ez egyébként kifejezetten üdvözlendő, mivel bár megfelelő beállítások mellett régebbi PC-ken is lehetséges közepes-magas beállítások mellett élvezhetően futtatni a játékot, a csutkára húzott beállítások valóban brutális vasat kívánnak (bár nem vagyok biztos benne, hogy emögött nem a Crysis 2 DX11-es fiaskójához hasonló „optimalizációs" megoldás áll-e).

A zöldövezet elérését követően a Cepheknél is durvább tamadásba lendül a monotonitás...

Hangok terén szintén jól teljesít a játék: bár Prophet beszélhetne kissé több beleéléssel és kevésbé darabosan, a színészi játékkal általában véve nincs gond. A zene ugyanakkor szintén igen kellemesre sikerült, az elpusztult New Yorkkal karöltve nagy szerepet játszik az elmúlást sugalló alaphangulat megteremtésében.

„EMLÉKEZZETEK RÁM..."

...kér minket Prophet a játék elején és legvégén, de őszinte leszek, nem igazán tudok eleget tenni a kérésének. A Crysis 3 ugyanis, bár vitathatatlanul látványos technikai mérföldkő, játékként nem több, mint egy nyúlfarknyi és monoton sztorival, illetve egy szolid, de meglepetéseket nem tartogató multival vásárlókra vadászó FPS. Szórakoztató, de nem kiemelkedő darab – ez pedig az elődök tükrében kissé csalódást keltő.

ÉRTÉKELÉS

JOHNBART

GÉPIGÉNY

kétmagos 2.4 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce GTS 450/ AMD Radeon HD5770 VGA, 15 GB HDD

Az új Crysis grafikája gyönyörűbb, sztorija laposabb és rövidebb, gépigénye pedig magasabb, mint valaha. Bár a multi többé-kevésbé menti a helyzetet, az utolsó bevetésnek mégis nagyobbat kellett volna szólnia.

GRAFIKA: **98%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **66%**

PRO

Döbbenetes grafika, gazdag multi, a természet által visszahódított New York pedig kezdetben igen hangulatos helyszínnek hat.

KONTRA

A nyúlfarknyi szólómód hamar ellaposodik, a multi pedig, bár szórakoztató, nem igazán tartogat meglepetéseket.

80%

ÚT A LEGJOBB TELJESÍTMÉNYHEZ

Bár a Crysis 3 gépigénye maximális beállítások esetén tényleg iszonytató, nem muszáj minden effektet lehúznunk ahhoz, hogy régebbi PC-ken is szép grafika mellett lőhessük hátba a mit sem sejtő zsoldosokat és idegeneket. A tapasztalatok szerint a legtöbb erőforrást az MSAA-féle élsimítás, az árnyékok, illetve a részecske-effektek igénylik, így amennyiben utóbbiakat alacsony szintre állítjuk, élsimítási metódusként pedig az FXAA-t vagy az SMAA-t kapcsoljuk be, jelentős teljesítményjavulást érhetünk el úgy, hogy közben minden mást közepes és magas részletességen hagyunk (a Core i5-750-es procival, 8 GB RAM-mal és AMD HD6850 VGA-val szerelt gépemen konkrétan 20 fps-t ugrott így a játék). Sokat segíthet a legfrissebb VGA-driverek telepítése is: az Nvidia kártyákhoz a cikk írásakor már elérhető a játékhoz optimalizált GeForce R313-as driver, az AMD ugyanakkor a 13.2-es béta Catalystot kínálja letöltésre – utóbbival azért legyünk óvatosak, mivel fejlesztés alatt álló verzióról van szó.

KETTEN MINDEN JOBB?

DEAD SPACE 3

KOOPERATÍV TESZT

[ÍRTA CHRIS] **Legutóbbi számunk leadása előtt még épphogy sikerült letesztelnünk az utolsó pillanatban befutott Dead Space 3-at, sajnos azonban a játék kooperatív részét már nem tudtuk kipróbálni. Most bepótoljuk lemaradásunkat, s bemutatjuk, miről maradtatok le legutóbb.**

A Dead Space 3 kétségkívül az idei év egyik legizgalmasabb akciójátéka, ami ugyan félelemkeltésben meg sem közelíti az első rész által felállított normát, mégis remek szórakozást nyújt a sorozat rajongóinak és új játékosoknak egyaránt. A 2008-ban megjelent első rész még egyáltalán nem tartalmazott multit, a 2011-ben boltokba került második már elhozta a kompetitív (igencsak izzadságszagú) többszereplős opciót, amit a harmadik felvonás egy olyan multiplayerre cserélt, ami igencsak felkeltette szerkesztőségünk figyelmét: megkaptuk a kooperatív módot. Együtt játszva minden kicsit jobb, minden kicsit könnyebb lesz, ezért kíváncsian vártuk, melyek lesznek azok a hangzatos marketingszövegek, melyek valóban megállják a helyüket a végleges verzió tesztjénél. Nos, rövidre fogva a dolgot: sajnos egyik sem.

A Dead Space 3-ban nem csak a szörnyeket lehet ketten irtani, de még a hackeléshez szükséges minijátékot is párban kell megoldani

CARVER

Hősünk, Isaac Clarke a második rész óta elég kemény magánéleti válságban van, ráadásul még a Markerek víziói is nyomasztják. A játék kezdetén éppen otthon kesereg elvesztett barátnője, Ellie miatt, amikor két marcona legény rátör, s „rábeszélik", hogy keresse meg az eltűnt exét. A két fickó közül az egyik a szokásosnál is morcosabb, ő Carver, aki az új társunk lesz. Az ő irányítását vállalhatja fel egy barátunk (vagy akár egy vadidegen is), és elvileg az ő történetét kellene jobban megismernünk a vadonatúj játékmódban. Carver karaktere elég érdekes, már az első képkockák után sejthetjük, hogy nem igazán lesznek puszipajtások Clarke-kal. Persze hamar kiderül, hogy a kőkemény külső valójában csak egy végletekig cinikus, de jó embert takar – bár az is igaz, hogy a szólókampány során Carvernek nem igazán sikerül levetkőznie a negatívabb jellemvonásait. Ezért aztán mi arra számítottunk, hogy a társunk személyisége inkább a koop alatt fog kibontakozni, mert hát a látványos és hangzatos E3-as prezentációk során megtudhattuk, hogy itt egy másik oldalát ismerhetjük meg. De ez nem így történt.

A koop legnagyobb hibája az, hogy szinte semmit nem tesz hozzá az eredeti történethez. Az ígéretes marketingszövegek ellenére alig-alig vannak olyan jelenetek, amelyekben Carver hozzászólna a beszélgetéshez, és ennek hatására akár egy kicsit is úgy érezhetnénk, hogy érdemes volt második vagy akár harmadik végigjátszásra megpróbálkozni ezzel a játékmóddal. Nincsenek plusz dialógusok, csak néha-néha hallhatunk egy-egy elejtett mondatot Carvertől, és emiatt egyáltalán nem éreztük úgy, hogy érdemes volt újra nekikezdenünk az amúgy izgalmakban bővelkedő sztorinak.

PÁRBAN AZÉRT JOBB

Apróbb változtatásokat viszont megfigyelhetünk a játékmenetben, és ezek azért bebizonyítják a koop létjogosultságát a programban. Ilyen például az, hogy ebben a módban a legtöbb, kinézist igénylő berendezést nem egyedül, hanem ketten kell működtetnünk, tehát amíg az egyikünk megfelelő helyen tartja az egyik szerkezetet, addig a másik aktiválja a szükséges kapcsolót.

Szerencsére elég sok ilyen feladat található a pályákon – a gond csupán az, hogy a játék nem vezet rá, hogy mit kéne kezdeni velük, így gyakran a játékosoknak gőze sincs arról, miért nem működnek az egyszemélyes módban használt praktikák.

Ezenkívül a kooperáció hatására a játék sokkal könnyebbé, így kicsit élvezetesebbé válik. Párban játszva könnyedén feltölthetjük megcsappant lőszerkészleteinket és életerőcsomagjainkat, hiszen ketten már könnyűszerrel végzünk azokkal a durva szörnycsapatokkal is, amelyek az egyjátékos módban még alaposan megizzasztják a játékost. A tárgykészletünket ráadásul átvihetjük a szólóba is, tehát néha-néha érdemes benézni más játékosokhoz, ha másért nem, hogy farmoljunk egy kicsit. Emellett fontos megjegyeznünk, hogy a kooperatív módban megnyílnak a csak és kizárólag itt elérhető küldetések is, melyekből összesen három darabot találhatunk (a 4., a 11., és a 14. fejezetekben). Ezek a missziók nemcsak kitolják az amúgy is hosszú játékidőt, de még extra felszerelési tárgyakat is biztosítanak, valamint pár új átvezető jelenetet is megcsodálhatunk a teljesítésük közben.

HARMADSZORRA MÁR SIKERÜLT

A Dead Space 3 kooperatív módja tehát nem váltja meg a világot, hiszen nem ad jelentős pluszt a történethez, ennek ellenére élvezetes részét képezi a játéknak. Sajnáljuk, hogy a történet itt sem bontakozott ki jobban, hogy szinte semmi sem derült ki Carver múltjából, viszont érezhető, hogy a játék sok jelenete erre a játékmódra lett kihegyezve. Ennek köszönhetően érdemes egy próbát tenni vele, de hardnál alacsonyabb fokozaton ne merészeljétek elindítani!

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Visceral Games

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
kooperatív mód

GÉPIGÉNY

3 GHz kétmagos CPU, 512 MB DX9 VGA, 1 GB RAM, 10 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A kooperatív mód ugyan semmit nem ad hozzá a történethez, ám ennek ellenére mégis kiváló szórakozás lehet egy barát társaságában.

GRAFIKA:	**70%**
HANG:	**90%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**80%**

PRO

Együtt játszva minden jobb, ráadásul a kooperatív mód egyedi küldetésekkel még a játékidőt is kitolja.

KONTRA

A történethez semmit nem tesz hozzá, plusz a kooperatív játékmeneten belül sem szolgál újdonságokkal.

80%

Végső értékelés

Az előző számunkban az egyjátékos kampányt 77%-ra értékeltük, a kooperatív részt most 80%-kal illetük, így a két játékmódban szerzett tapasztalataink alapján meghoztuk a Dead Space 3 egészére vonatkozó végső értékelésünket – íme:

80%

FEGYVERBARKÁCSOLÁS 1.

A Dead Space 3-ban a kooperatív játékmód mellett hatalmas újdonság, hogy a fegyvereinket saját magunk állíthatjuk össze a játékban elszórt alkatrészekből és komponensekből. Minden fegyver alapja egy váz lesz, ami lehet heavy (ekkor a fegyver kétkezes lesz) vagy compact (ekkor egy kézben is fogathatjuk azt). Az elite jelölésű vázakba nyolc, míg a simákba csupán négy fejlesztést tehetünk, tehát érdemes mindig elite vázakon kezdeni az építést. Ha a vázat kiválasztottuk, jöhet az elsődleges tüzelési mechanika kialakítása (upper tool), illetve az ahhoz szükséges adapter, ami befolyásolja, hogy a lövedék milyen formában távozik a csőből.

FEGYVERBARKÁCSOLÁS 2.

Fegyverünk felső moduljának összeállítása után rakhatunk rá még egy alsót is, amit aztán az akcióban a játék másodlagos tüzelési gombjával aktiválhatunk. Ez lehet akár egy ugyanolyan modul is, vagy innen eregethetünk rakétát, sörétet, gránátot – a lehetőségek tárháza meglehetősen széles. Miután ezt is felszereltük (bár a fegyver enélkül is üzemel), rakhatunk még rá támogató modulokat, melyeknek köszönhetően kooperatív társunk nagyobbat sebezhet, életerőt tölthet vissza velünk együtt, vagy minden lövedékünk tűzsebzést fog okozni. Kicsit bonyolultan hangzik? Nos, talán az is, de jó hír, hogy a játékban találhatunk tervrajzokat is, amik leveszik a vállunkról a legózással járó fáradságos munkát.

RONCSVADÁSZOK

A játékban nemcsak fegyveralkatrészeket és modulokat, hanem sima nyersanyagokat is szerezhetünk, melyekből az előbb említett alkatrészeket, fejlesztői áramköröket, vagy a RIG-ünk tulajdonságait (életerő, páncél, oxigénkapacitás) javíthatjuk. Ilyen nyersanyagokat bőségesen találunk majd összetörhető dobozokban, vagy a lelőtt ellenfeleink végtagjai között, de a játék során szerezhetünk 2-3 roncsvadász droidot is, amiket a pálya bármely szakaszán lepakolhatunk, és nagyjából 10-15 perc múlva azok automatikusan leszállítanak nekünk egy adag értékes matériát. Gyűjtögetőinket érdemes akkor elővenni, ha meghalljuk azt a jellegzetes hanghatást, ami bő nyersanyagforrásokra hívja fel a figyelmünket.

ÁLTALÁNOS TIPPEK

A Dead Space 3-ban ugyanazok a tippek a leghasznosabbak, amik az első két részben is: mindig célozzunk a necromorphok végtagjaira, főképp a lábaikat érdemes első lövéssel kiszedni, hiszen ennek hatására kicsit több időnk lesz, mielőtt belénk mélyesztik csontos fullánkjaikat. Ha egy ellenfél ugrik elénk, számítsunk arra, hogy a hátunk mögött is megjelenik egy-két társa, tehát érdemes mindig mozgásban lenni, és forgatni a kamerát. Használjuk gyakran a statis-lövedéket, valamint a Dead Space 3 egyik újdonságát, a vetődést, amivel könnyen kibukfencezhetünk egy szorult helyzetből. Hasznos tanács még, hogy mindig hagyjunk helyet a táskánkban új cuccoknak, tehát ürítsük ki felesleges tartalmát a munkapadoknál.

ETIKETT

A kooperatív játékmódban másképp kell játszani, mint szólóban. Először is ügyelj arra, hogy társad nem tud átlőni rajtad, tehát ne foglald el az egész folyosót, ha mozogsz, vagy ha ellenféllel találkoztok. Maradj a szélen, hagyj helyet neki is tüzelni. Ne rohanj előre, viszont ne is maradj le tőle. Roppant idegesítő, ha folyton a másikra kell várni, hogy kinyíljon egy ajtó. Ne maradj bent huzamosabb ideig a munkapad mögött, a fegyverszerelést végezd az egyszemélyes módban, legfeljebb csak a tárgyaid kipakolása miatt állj le ezek előtt. Mindenkinek saját lootja van, tehát ha elmész felvenni egy ládát, statissal dobd oda társad elé, hadd kapja meg ő is a benne lapuló értéket.

A MAGÁNY BOLYGÓJA

TELEGLITCH

[ÍRTA WILSON] **ÚGY NÉZ KI, MINT EGY DOS-JÁTÉK, ELLENFÉLBŐL TÖBB SZÁZ VAN BENNE, ÉLETBŐL VISZONT CSAK EGY. KÖNYÖRTELENÜL NEHÉZ AKCIÓJÁTÉKKAL BŐVÜLT A ROUGELIKE-STÍLUS, DE A MARCONA KÜLSŐ MÖGÖTT EGY PÁRATLANUL HANGULATOS ÉS FÉLELMETES KALAND LAPUL.**

A horror nem az, ha egy alacsony, sötét hajú kislány álldogál egy pislákoló lámpa alatt, ha a dögös szőke, fején az „én vagyok az első áldozat" táblával futkározó nőt baltával, kampóval négyelik fel, vagy ha az elhagyatott metró-alagút árnyékos részein húsra éhes szörnyek lesik az áldozataikat. Az igazi horror a kiszolgáltatottság és a tehetetlenség, a tudat, hogy halált bármi, egy ablaktalan szoba, egy tátongó mélység, vagy egy visszafelé elsülő puska is rejthet. Különösen igaz ez akkor, ha olyan kísérletekbe bonyolódunk, ami felülírhat mindent, amit csak az életről és – mint rövidesen kiderül – magáról a halálról tudhattunk.

GALAKTIKUS PROBLÉMÁK

A Medusa 1-C bolygó nem a galaxis legizgalmasabb helye. A kolonizált űr legszélén meghúzódó sárgolyó mindössze két dologról híres: a halálos, az életet csírájában elfojtó atmoszférájáról, valamint arról a gigantikus katonai komplexumról, ahol tudósok és katonák százai, ezrei keresték a megoldást a távolságok legyőzésének egyszerűsítésére. A teleportálás már nemcsak egy vad ötlet, hanem egy működő technológia a Teleglitch világában: a Military Technology Incorporated (Militech), a távoli jövő társadalmát irányító egyik sötét szervezet egész szép áttöréseket ért volna el ezen a területen, ha nem bukik az az elmélet, amely szerint egy mikroba transzportálása nem hordozhat veszélyt. Az elképzelés szép és jó volt, ám a megvalósítás rosszul sült el, és a Medusa 1-C bázisát elnyelte az az apró életforma, amely a teleportációt követően megmagyarázhatatlan módon szimbiózisba lépett az emberi technológiával és testtel, elpusztítva mindenkit. Leszámítva egy embert.

ADATOK

KIADÓ **epcc**
FEJLESZTŐ **epcc**
MŰFAJ **akciójáték**
MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Gyakorlatilag elfut bármin.

ÉRTÉKELÉS

A Teleglitch félelmetesebb, mint bármelyik horror a közelmúltból, pedig fényes nappal kell benne halomra lőni rendkívül furcsa és agresszív lényeket.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Elképesztően hangulatos, a tárgykészítésben rejlő lehetőségek remekül kiegészítik az akció- és horrorelemeket.

KONTRA

A kezelőfelület spártaisága néha hátráltatja a gyors átláthatóságot.

80%

Ez vagy te, a játékos, a Medusa egyetlen, még életben lévő tudósa, aki foggal-körömmel küzd a túlélésért, azért, hogy eljusson a komplexum legmélyén lévő mega-teleporterhez, amely egy gombnyomással a Földre, a biztonságot nyújtó menedékre tudja lövellni azt, aki aktiválja a szerkezetet. Utadat tíz, véletlenszerűen generált pálya, több száz ellenfél és egyre magasabbra hágó kihívás szabdalja, soha, egyetlen perc nyugalmat sem hagyva, gondoskodva arról, hogy csak egy dolog járjon a fejedben: a túlélés.

VIZELETET NEM KELL INNI

A teleportáció és az idegen bolygók kombinációja valamiért sosem sikersztori – elég csak a DOOM-sorozatra gondolni. Csakhogy ott pisztoly, shotgun és BFG is rendelkezésre állt, az itteni kezdőarzenál viszont nem áll másból, mint egy kicsi fegyverből, tíz golyóból és két üres konzervdobozból – minden mást meg kell találnod és össze kell raknod. Nem lesz könnyű, hiszen utánpótlást csak a ládákban, illetve a földön elszórva lehet lelni, de mivel az útvonal minden indításkor, minden újrapróbálkozáskor teljesen más, ezért sosem lehet tudni, hol és mi is lesz az, ami bepakolható a szinte feneketlen hátizsákba.

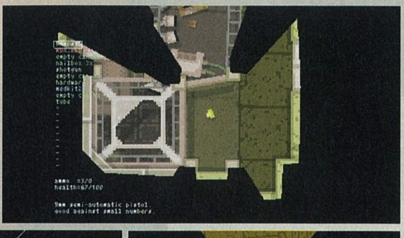
A felfedezést nehezíti a szándékosan és drasztikusan lekorlátozott látómező: a Teleglitch világa olyan, mintha egy kalóztávcsőn keresztül jelenne meg. Csak pár métert lehet előre látni, mindent folyosók és falak szegélyeznek, a szobákat lezáró ajtók mögött pedig szinte sosem tiszta a levegő, jószerével mindenhol ellenfelek vannak. Ráadásul ezek nem hagyományos élőholtak, mert gyorsak, és csak nagyon ritkán rendelkeznek négy végtagnál kevesebbel: az elszabadult vírus által előidézett mutáció miatt pókszerű gyalogosok, hegy méretű kolosszusok, lézert eregető pókok és fegyvert forgató drónok egyaránt megpróbálnak eltenni láb alól, de a helyzet később még ennél is bonyolultabb lesz a szellőzőkből vagy a föld alól kiözönlő miniseregek megjelenésével. A legjobban akkor jársz, ha nem próbálsz mindenkit ripityára lőni – ez ugyanis a leggyorsabb út a halálhoz.

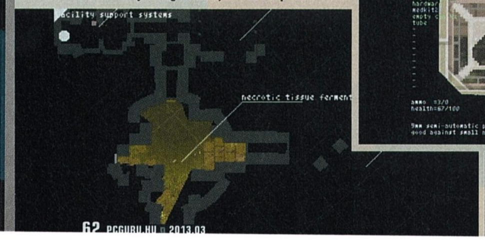
Az élet elvesztése ráadásul itt nem apró momentum, nem egy pici akadály a hatalmas úton, hanem maga a vég, a lezárás, az azonnali visszatérés a főképernyőre. Nincs mentés, nincsenek visszatöltési pontok, nincsen második esély, pont, ahogy egy roguelike játékhoz illik. Ez a szándékos könyörtelenség a parafaktor része, a félelemben tartás egyik leghatékonyabb, és minden szempontból legszemetebb eleme, mégis működik. Rákényszerít az óvatosságra, a felelőtlen gondolatok elhessegetésére, illetve a rögtönzésre.

> **A kezdetleges, ámbár kifejezetten stílusos grafika ne tévesszen meg senkit, ez a játék az igazi horror, nem a Dead Space 3!**

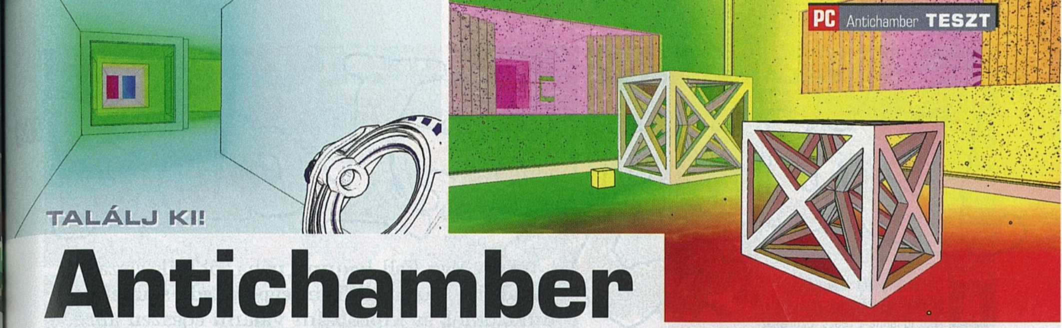
NOTCH IS MEGIRIGYELNÉ

Túlélni márpedig csak ezzel, rögtönzéssel lehet, amit egy zseniális tárgykészítési rendszer támogat meg. A Teleglitchben szó szerint minden, egy húsdarab, egy zacskó szög vagy akár egy konzervdoboz is életmentő lehet, mert a kombinációs lehetőségek száma felfoghatatlanul magas. Egy vascsőből és egy mikrochipből kiváló mozgásérzékelő faragható, pár fémhenger és némi robbanóanyag jó bazookát eredményezhet, húsból, szögből és kézigránátból pedig remek csalétek eszkábálható. Fontos azonban a mérlegelés, mert az élet csak ételből, kötszerből tölthető vissza, és néha jóval hasznosabb felzabálni azt a csülköt, mint odahajítani az ellenfeleknek, figyelemelterelés céljából. Persze a végeredményt látva mindegy. Előbb-utóbb úgyis kinyiffansz!





● **Tudjátok mi a legfélelmetesebb? Hogy hirtelen mi sem tudjuk megmondani, mi van a képen...**



TALÁLJ KI!

Antichamber

[ÍRTA WILSON] **Feneketlen mélységek, feje tetejére állított világ, és tejfehér falak. Az Antichamber úgy csapódik be a logikai játékok stílusába, hogy rögtön koronát követel magának, és ezt szürrealitással és minden szabályt felrúgó mentalitásával igyekszik kiérdemelni – inkább kevesebb, mint több sikerrel.**

A videojátékosok egyik jól ismert alfaja az az ember, aki előszeretettel fitogtatja jártasságát a filmek, festmények és különböző filozófiák témakörében, továbbá rendszeresen azt bizonygatja, hogy a videojáték bizony művészet, és erre számtalan példát fel is tud sorolni. Nekik van egy kiváló hírem: megjelent az Antichamber. A játék iránt táplált rajongás már önmagában is jó ütőkártya lehet a fentebbi témával kapcsolatos beszélgetések során, egyúttal remek alkalmat nyújt arra is, hogy minden második mondatban hivatkozni lehessen M.C. Escherre, egészen addig a két hétig, míg le nem csengenek az Antichamber-hullámok, és ismét senki se fogja tudni, milyen is az az „escheri" játék. Pedig a holland művész alkotásaival mindenki találkozhatott általános- vagy középiskolában, a rajz- vagy matekórán: Escher volt az a fura fickó, aki folyosókat, lépcsőfordulókat, feje tetejére állított szobákat, a fizika és az univerzum törvényeit meghazudtoló alakzatokat és életképeket festett és rajzolt le, alkotásaival mind a szemet, mind az agyat kényeztetve. Amennyiben Escher nem lenne immáron 41 éve a föld alatt, egész biztos, hogy köze lett volna az Antichamberhez, vagy alkotóként, vagy azon emberként, aki egy szép perrel követelte volna vissza az ötleteit.

KIFACSART VILÁG

Az Antichamber ugyanis olyan típusú élmény, ahol semmi se számít normálisnak, minden szabály rugalmas és bármikor felülírható, így gyakorlatilag bármi megtörténhet. Ha például lemész egy lépcsőn, akkor nem az alján lyukadsz ki, hanem a tetején, ahol az utad kezdted. Ha egy szakadék elé lépsz, és elkezdesz sétálni, akkor nem lezuhansz, hanem átgyalogolsz a mélység felett, miközben a lábaid alatt, a semmiből felépül egy híd. Minden, amit eddig a játékvilágok működéséről tudtál, itt érvényét veszti.

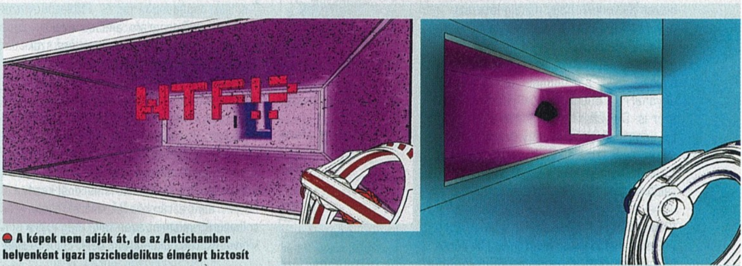
Ez a kiszámíthatatlanság, a szabályok helyenként talán bántóan, tisztességtelen módon történő megváltoztatása persze kétélű fegyver: egy logikai játékhoz (márpedig ez az) azért illik valamiféle egységes keret, amely megtanít az alapvető szabályokra, a másképp való gondolkodásra. Utóbbi az első pár szoba alapján valamenynyire sikerül is, de valahogy mégsem állnak össze a dolgok, rendkívül könnyű elakadni, egy helyben toporogni. Még szerencse, hogy az egy helyben toporgás sem olyan, mint máshol, mert az Antichamber hófehér világa teljes átjárhatóságot biztosító szobákból épül fel. Ha az egyik területet egy ajtó, vagy valamilyen más akadály zárja le, egy gombnyomással vissza lehet térni a központi területre, a tulajdonképpeni térképre, majd egy ugyanilyen mozdulattal át lehet sétálni a már bebarangolt vidékekre.

Termekből és akadályokból rettenetesen sok van, szinte egyik sem hasonlít a másikra, mindegyikben felfedezhető valami egyedi, addig sosem látott dolog. Mindezt nehéz szavakba önteni: az Antichamber az ötleteit a szürrealitásból, az illogikusságból és a lehető legszélsőségesebb, legelvontabb művészetekből nyeri. Egyáltalán nem fél új területekre merészkedni, és akár egy méteren belül megváltoztatni azokat a szabályokat, amiket világa addig követett – különösen igaz ez akkor, mikor megjelenik a program saját kis „fegyvere". Az idézőjel használata azért indokolt, mert nem golyókat használ, nincs kit lelőni, mindössze kis kockákat lehet vele felemelni és arrébb pakolni. Ezek nyithatják és zárhatják az ajtókat, kicselezhetik a különböző érzékelőket, megakaszthatják a lifteket és az egyéb mozgó elemeket, de még építeni is lehet velük, néha lépcsőt, néha hidat. Ráadásként az eszköz még változik is, bizonyos termek fejlettebb, vagy más módon működő variációkat is tartalmaznak.

FRANCBA A SZABÁLYOKKAL

Sajnos pontosan ez a fegyver az, amely alapvetően felborítja az Antichamber élvezhetőségét. A legtöbb feladvány könnyedén megoldható, de mikor már kapcsolókkal, időzítőkkel és más tényezőkkel kell bajlódni, a játék elveszti a dinamikáját, logikátlansága, kiszámíthatatlansága különleges ismertetőjegyből frusztráló akadállyá növi ki magát. Nincs jó visszajelzés arra vonatkozóan, hogy meg lehet-e egyáltalán oldani az aktuális felszereléssel az adott terem feladványát, hogy pontosan mire is lenne szükség hozzá, vagy mi az, ami hiányzik. Az ebből fakadó idegeskedés nagyon gyorsan le tudja építeni a kalandvágyó ember lelkesedését, az Antichamber legutolsó ajtajának kinyitásáért folyó küzdelem tartalékait. Nem sül el jól az egyes termekbe pakolt, kis ábrával kísért életbölcsességek gyűjteménye sem, melyek a lehető legnagyobb kliséket durrogtatják el, de a századik után egyik sem fogható fel ironikusnak, pedig eredetileg annak szánták őket.

Furcsa egy bestia az Antichamber: nehéz bármihez is hasonlítani, és pontosan ez a legnagyobb fegyverténye is, amellett, hogy valami felfoghatatlanul gyönyörű, pedig nem áll másból, mint hófehér falakból és szemkápráztatóan szép színek keveréséből. Ránézni jobb, mint játszani vele – viszont ez egy videojáték esetében semmiképp sem nagy erény.



A képek nem adják át, de az Antichamber helyenként igazi pszichedelikus élményt biztosít

Van demó!

Mielőtt kipengetnétek 19 eurót a játékért (ennyibe kerül a a Steamen), keressetek rá a neten a demóra, ugyanis az egyszemélyes fejlesztőcsapat (Alexander Bruce) erről is gondoskodott. Ha a próbaverzió bejön, akkor érdemes beruházni a végleges változatra is, mivel az Antichamber tényleg különleges élmény, még akkor is, ha néha őrülten frusztráló.

ADATOK

KIADÓ
Demruth

FEJLESZTŐ
Alexander Bruce

MŰFAJ
logikai játék

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, NVIDIA 8000 szériás vagy jobb VGA, 1 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Az Antichamber egyedi élmény, újszerű logikai játék, ami még ráadásul gyönyörű is, de elvontsága idővel visszafelé sül el, a rácsodálkozás élményét frusztrációra cseréli.

GRAFIKA	95%
HANG	70%
JÁTÉKÉLMÉNY	60%

PRO

Már ránézni is lenyűgöző, annyira letisztult és egyszerű, mégis felemelően gyönyörű.

KONTRA

Túlságosan frusztrálóvá tud válni, kiszámíthatatlansága csak rövid ideig az erénye.

65%

CSILLÁMPÓNIS SZIVATÓSDI

DungeonLand™

[ÍRTA CHRIS] Meg kell hagyni, néha jól esik elszakadni a három DVD-n terpeszkedő szuperprodukcióktól, és kipróbálni valami egészen apró, új játékot. Főleg akkor esik jól ez a szakítás, ha az a bizonyos játék, ami miatt otthagyjuk mondjuk a Crysis 3-at, huzamosabb ideig képes lekötni minket. A Dungeonland pont ilyen.

A Dungeonlandet akár három jelzővel is körülírhatnánk, s ezzel kész is lenne a teszt. Szórakoztató, vicces, és ami a legfontosabb: piszok nehéz. A program ezen három tulajdonsága már önmagában elég lenne ahhoz, hogy rajongók tízezreit gyűjtse maga köré, hiszen jól tudjuk, hogy mindig létezett egy olyan elit rétege a játékosoknak, akik imádnak megizzadni egy-egy programban. Számukra nincs lehetetlen, szeretik a kihívásokat, s örömmel mennek vissza ugyanarra a checkpointra harmincketted-szer is. De valami oknál fogva a játék nem túl népszerű. Valami hiányzik belőle, ami miatt piedesztálra emelhetnénk. Vagy csak a körítéssel van baj? Lássuk, milyennek találtuk mi a Dungeonlandet!

BABAPISKÓTA BACONNEL

A Dungeonlandet nem igazán tudjuk mihez hasonlítani. Stílusában talán a Diablo 3-hoz áll legközelebb, hiszen egy izometrikus nézetből játszható hack 'n' slashről van szó, de igazából annyira hasonlít a két program egymásra, mint a Call of Duty és a Skyrim. A játékban a három elérhető szereplő egyikének a bőrébe bújhatunk bele, aztán a választott hőssel egy több szintből álló pályán kell átverekednünk magunkat. Van egy túlsúlyos varázsló, aki távolsági harcot vív, egy zsivány, aki gyors és kiváló sebzésosztó, valamint egy harcos, aki nem fél belevetni magát a szörnyek sűrűjébe.

És most jön a legfontosabb információ: a Dungeonland egy kifejezetten kooperatív játékra épülő program, amiben kiváló csapatmunkára és ügyességre lesz szükség ahhoz, hogy hőseinket győzelemre vezessük. Akinek a kitartás, a nyugodt magatartás és a jó helyzetfelismerés nem erőssége, talán jobb, ha messzire elkerüli a játékot, hiszen ezek hiányában bárki hamar az agyvérzés állapotába kerülhet. A Dungeonland ugyanis nehéz. Piszok nehéz. A legkönnyebb fokozatát is hardnál kezdhetjük, amit aztán két fokozattal feljebb tolhatunk, valamint ezen felül még extra kihívásokat is pakolhatunk bele. Elsőre talán nem látszik rajta, hogy kedves, pillangóktól és méhecskéktől hemzsegő pofikája alatt egy pengefogú, rusnya, bohócfejű vérzombi lapul, de higgyétek el, ez a játék nem az, aminek látszik. Személy szerint engem nagyon felkészületlenül ért, hogy nem úgy kell játszani vele, mint ahogy azt a mai játékokban megszoktam, szóval miután az első oktatópályát sem tudtam háromszori újrakezdés nélkül befejezni, ki-kibukott belőlem pár oda nem illő szó, melyek elég bizarrul hangozhattak annak fényében, hogy a monitoromon csak óriáspáncélba bújt tehénszörnyek és aranyos varázslómanók látszottak.

Na igen, a Dungeonlandet másképp kell játszani, mint a hagyományos videojátékokat. Először is kooperatív játékról van szó, tehát fontos, hogy ne botokkal, azaz számítógép által vezérelt társakkal, hanem inkább hús-vér emberekkel együtt vágjunk bele, akik nem állnak bele szándékosan a földön szétterülő savtócsákba, és tudják, mikor érdemes visszavonulót fújni. Persze megpróbálhatjuk egyedül is, sőt, a játék

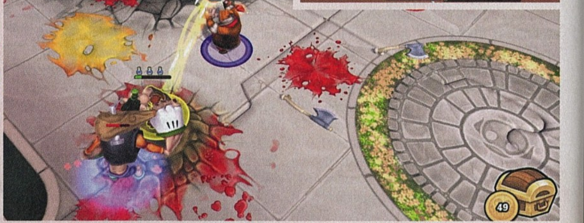
ADATOK

KIADÓ	**Paradox Int.**
FEJLESZTŐ	**Critical Studio**
MŰFAJ	**hack 'n' slash**
MULTI	**van**

INFO

A Dungeonland 2013. január 29-én jelent meg PC-re Európában. A játék mindössze 10 euróba kerül a Steamen, és vásárolható belőle 4 darabos, kedvezményes árú csomag is (hogy legyen a haveroknak is), összesen 30 euróért.

A cukormázas külső alatt egy meglehetősen komoly játék lapul meg, amihez bizony kellő taktikai érzék szükségeltetik



● Hiába cukik a hupikék kalapos törpök, muszáj vérbe fojtani őket a mindent elsöprő siker érdekében

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

EGYÜTT ESÉLYESEBB

A Dungeonland egy igen fura akciójáték, ugyanis itt nem a reflexeinkre, sokkal inkább a helyzetfelismerő készségünkre lesz szükség az életben maradáshoz. Időben fel kell tudni mérni, hogy mikor szabad előrerohanni, mikor kell visszavonulót fújni, és mikor használjuk el ritka varázsitalainkat. A lényeg, hogy mindig maradjunk a társainkkal – a legjobb az, ha kijelöljük vezetőnek a harcost.

KONTROLLERREL KÖNNYEBB

Sajnos a PC-s irányítás nem sikerült túl jól a Dungeonlandben. Mozogni a WASD gombokkal tudunk, lőni pedig az egérrel, de mivel a billentyűzettel legfeljebb csak nyolc irányba tudunk mozogni, ezért azt javasoljuk, hogy egy vezetékes kontrollerrel indítsátok a programot, hiszen annak karjaival sokkal könnyebben és pontosabban mozoghattok a pályán, és lőhettek az ellenfeleitekre.

MIT VEGYÜNK ELŐSZÖR?

Pénzt gyűjteni elég keserves feladat a Dungeonlandben, ezért nem árt alaposan átgondolni, mire is költsük nehezen összekuporgatott filléreinket. Ezért aztán tanácsos először perkeket és jobb varázsitalokat venni, melyek sokat javíthatnak karaktereink hatékonyságán. Ezek közül talán a legjobb a defibrillátor-ital, amivel nemcsak gyógyíthatjuk, de fel is éleszthetjük társainkat.

Ettől a tűzgolyókat bűvölő Mikulástól ne számíts ajándékra. Örülj, ha csak virgácsot kapsz...

végeredményben játszható így is, csak épp hiányozni fog belőle az a pikáns hozzávaló, amitől igazán jó ízt kap az egész.

SZEDJÉ' MÁ' FÖL!

A Dungeonland játékmenete nem túl összetett, de annál szórakoztatóbb. Adott egy pálya, amelynek el kell jutnunk egyik pontjából a másikba. Természetesen a két pont között rengeteg ellenféllel találkozhatunk, akik egészen addig ömlenek a nyakunkba, amíg ki nem iktatjuk a születésük gócpontjait. A pályák végén általában egy főgonosz várja a kalandorokat, akit elég nehéz addig legyűrni, amíg nem ismerjük a képességeit, de ha sikerül, hasonló euforikus érzésben lesz majd részünk, mint amikor a Lich Kinget legyőztük a World of Warcraftban. Anya, ugye veszed?

A csapat három tagjának összesen (tehát nem mindenkinek egyenként) négy élete van. Ha valakinek elfogy az életereje, akkor az illető a földre kerül, a többi játékosnak pedig innentől kezdve tíz másodperce lesz arra, hogy felszedje őt. Ha ez nem sikerül, a halott játékos ugyan visszakerül a pályára, de ugrik egy élet a közösből, tehát lehet utálni őt. Ha minden életünk elfogy, kezdhetjük elölről az egészet. Minden karakternek eltérő tulajdonságai, képességei vannak, valamint különleges perkek is segítségükre lehetnek az életben maradáshoz, melyeket a játék üzletében vásárolhatunk meg magunknak a pályákon összegyűjtött aranypénzekből. Jó pár képességet található tunk itt, valamint különféle ruhákat és izgalmasnak tűnő fegyvereket is akaszthatunk hőseinkre, bár fontos megjegyezni, hogy ez utóbbiak nem befolyásolják embereink képességeit. Hiába veszünk például egy jónak hangzó varázspálcát, aminek a végén egy Zipper öngyújtó van, varázslónk semmivel sem fog komolyabb tűzfalat kiköpni magából, mint azelőtt. Kivéve, ha teljesen új kasztokat vásárolunk, de ez már kicsit bonyolult, és talán felesleges információ is. A lényeg, hogy nincs loot, nincs szintlépés vagy skill-rendszer, csupán hajsza az arany után, amiből vásárolhatunk.

Critical Studio

Meglepő módon a Dungeonland nem egy sokat látott fejlesztőcsapattól érkezett, hanem egy olyan brigádtól, amelynek ez az első játéka. A Rio de Janeiróban székelő brazil alakulatról sokat nem tudni, de a Facebook- és Twitter oldaluk alapján egy vidám kis társaságról van szó, akik a lapunk leadásakor éppen női szinkronhangot keresnek a játékukhoz. Fiúk, ti ne jelentkezzetek!

AMIKOR MÁR NEM A NEHÉZSÉG MIATT SZÍVSZ

Ám a Dungeonland közel sem tökéletes, mondhatni több sebből is vérzik. Az első ilyen az irányítás, ami kifejezetten konzolosra sikeredett. PC-s játékosoknak előre szólunk, hogy billentyűvel és egérrel ugyan megpróbálkozhatnak a programmal, de erősen javasoljuk, hogy inkább szerezzenek be egy kontrollert hozzá, ha a helyenként frusztráló nehézségek mellé nem akarnak még egy felesleges gondot a nyakukba. Billentyűzettel ugyanis csak nyolc irányba mozoghatunk, képességeink nem igazán esnek kézre, még ha igazi WASD-veteránnak is számítunk, akkor sem leszünk olyan ügyesek és pontosak, mint analóg vezérlővel felszerelt társaink. A másik seb, amiből vérzik a Dungeonland, az a bugok halmaza. Még a legújabb patch érkezése után is többször előfordult velünk, hogy a mesterséges intelligencia úgy helyezte el az ellenfeleket, hogy képtelenség volt elérni őket, így nem lehetett továbbjutni, illetve konkrétan fizikai fájdalmat okozott annak a látványa, ahogy az MI által irányított társaink bénáznak. Végezetül pedig elég szomorú, hogy igen kevés pálya található a játékban: mindössze három nagyobb területet kapunk, bár öröm az ürömben, hogy hamarosan újabb térkép érkezésére számíthatunk.

ÉS AKKOR ELÉTEK UGROTT EGY VÖRÖS SÁRKÁNY!

Nem beszéltem még a játék egyik legnagyobb királyságáról, a Dungeon Maestro játékmódról, ami lényegében a legjobb dolog a Dungeonlandban. Itt arról van szó, hogy a három játékos mellé bekerül egy negyedik is, ő lesz DM, azaz a mesélő (szerepjátékkedvelők számára ismerősen hangozhat e titulus). A DM dolga az, hogy kinyírja, ideigleg kikészítse, felmorzsolja, megsemmisítse... akarom mondani, izgalmas játékélménnyel ajándékozza meg katakombájának kincséhes kalandorait. Ehhez elsőként egy saját, szörnyekből és különleges képességekből álló paklit kell összeállítania, melyek közt olyan huncutságok lapulhatnak, mint a láthatatlan aknák, a savköpő totemek, vagy a kincsesládának álcázott csapdák, és így tovább. Ha kész a paklija, indulhat a játék, s elkezdhet borsot törni a többiek orra alá. Célja, hogy a hősök ne érjék el a pálya végét, ahol a DM irányítása alá veszi a főellenfelet, s azzal igyekszik megszabadítani a kalandorokat a földi élet poklaitól. Új DM-kártyákat ugyanabból az aranyból vásárolhatunk magunknak, mint felszerelést és karakterképességeket, ami még inkább kitolja a játék élettartamát.

NEM FOG FÁJNI

Annak ellenére, hogy a Dungeonland nehéz, kicsit bugos, és kevés pályát tartalmaz, a hónap egyik legnagyobb meglepetése volt a számunkra, ami egy ilyen első játékos brazil stúdiótól igazán meglepő teljesítmény. Ha szereted a kihívást, vagy van pár haverod, akik épp valami új kooperatív cuccot szeretnének kipróbálni veled, vess egy pillantást rá, s próbáld ki! Nem fogod megbánni.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual Core 2.6 GHz processzor, 4 GB memória, 512 MB-os videokártya, 4 GB HDD, netkapcsolat

A Dungeonland egy nehéz, ennek ellenére nem túl frusztráló hack 'n' slash, ami jól felépített csapatjátékával, remek ötleteivel azonnal belopta magát a szívünkbe. Reméljük, hogy a bugokat gyorsan purgálják belőle, s elkezdik feltölteni további tartalommal.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Nehéz, de nem megoldhatatlanul nehéz játék, amiben a csapatjáték nagyon jól működik. A DM mód kifejezetten remek, a beszólások viccesek, egy-egy pálya végigjátszása pedig igazi sikerélményt garantál.

KONTRA

Kicsit bugos, kicsit kevés az ellenfél és a pálya, és a mesterséges intelligencia sincs a topon.

83%

KARAKTER I: HARCOS

Harcos karakterrel a dolgunk leginkább a szörnyek magunkon tartása, valamint az életben maradás lesz. Persze indíthatunk sebzésben kiváló, kaszabolásban jártasabb harcost is, de javasoljuk inkább a pajzs és kard kombinációt, és inkább hagyjuk társainkra a sebzés java részét. Használjuk sokszor a jobb ravaszra (vagy Q billentyűre) előhívható védelmet, és kérjünk támogatást a varázslótól!

KARAKTER II: VARÁZSLÓ

A kövér mágus legfőbb feladata a sebzésosztás és a szörnyek kábítása lesz, amihez elsőként érdemes a villámlás kasztot beszerezni. Ha ez megvan, akkor igyekezzünk a lehető legtöbbször használni speciális képességünket, melynek segítségével egy nagy gömbvillámot bocsáthatunk útjára, ami felrobbantásakor (ugyanazzal a gombbal, amivel ellőttük), mindenkit elkábít a környéken.

KARAKTER III: ZSIVÁNY

A zsivány a csapat legjobb sebzésosztója, speciális képességével akár egyetlen ütéssel is képes lehet megölni ellenfelét, ráadásul hihetetlenül gyors is – cserébe viszont rettentő sérülékeny. Elég akár 1-2 másodperc tétlenkedés, és máris földre kerül, ezért kifejezetten gyors, profi játékosoknak ajánljuk őt. A legjobb kaszt kétségtelenül az íjász, amivel eszméletlen nagy sebzéseket oszthatunk ki.

GYAKOROLNI MUSZÁJ!

Figyelj oda a pályákon véletlenszerű helyeken megjelenő ajándékcsomagokra, amiket érdemes azonnal begyűjtened, már amennyiben a közeledben vannak! Ezekből a csomagokból pajzsot, sebzés- és sebességbónuszt vehetünk magunkhoz, de vigyázzunk arra, hogy az ellenfél számára is láthatóvá válnak ezek a dobozkák, így könnyen összefuthatunk velük a környékükön!

ÖTLETTELEN FORRADALOM

Call of Duty: Black Ops II REVOLUTION

[ÍRTA WILSON] **Ezúttal nem heti bontásban érkeznek az új csomagok a tavalyi Call of Dutyhoz, hanem csomagokba pakolva. Az elsőbe kereken öt térképet és egy extra fegyvert sikerült belezsúfolni, de ez a mennyiség még nem elég az üdvösséghez, főleg nem ilyen áron.**

Forradalomnak (Revolution) hívni a Black Ops 2 első DLC-jét talán az önirónia definíciója is lehetne, elvégre a Call of Duty pont az a sorozat, amire a forradalomnak még csak az árnyképe sem vetül. A minden szempontból stagnáló, a sikerét évről évre komolyabb újítások nélkül meglovagoló nagyipari háborúzás továbbra is tartja magát az ütemtervéhez, évi egy nagy epizóddal, a kettő közti holtidőszakban nagyobb kiegészítőkkel, amik minden szempontból tisztességes, már-már lenyűgöző mennyiségű pályát eredményeznek. A minőség és a többi tényező persze más kérdés.

EGYSZER LENT...

A Revolution alapjai nem lesznek ismeretlenek azok számára, akik már az első Black Ops idején is bőszen költötték a pénzüket kiegészítők vásárlására. A csomagban öt térkép található – négy a multiplayer módhoz, egy pedig a zombis részhez. A változatosságot illetően ezúttal sem lehet senkinek egy rossz szava sem: a Black Ops II színpalettáját csúcsra járató kínálat egy rettentő világos gördeszkás-Mekkát, egy távol-keleti, sivatagos terepen álló pagodát, egy lerombolt felhőkarcolót, valamint – végre – egy havas tájat is tartalmaz, remekül színesítve, kiegészítve az amúgy kellőképpen változatos alapcsomagot. Legalábbis a külsőt tekintve, mert a felépítésük csak minimálisan mutat újat azokhoz a formulákhoz képest, amelyek az eddigi helyszínek alapját adták.

Ott van például a Hydro, a vízerőműhöz telepített csatatér, amely első világháborús történeteket idéz: két csapat néz farkasszemet egymással, szinte csak állóháborúról beszélhetünk, ahol nagyon ritkán mernek kimozdulni a fedezékből a résztvevők. Ezt a mozdulatlanságot a két oldalt elválasztó, vízelvezető járat hivatott feldobni, amit percenként elönt az ár, azonnal megölve mindenkit, aki az addig csak a kislábujjig érő pocsolyában tapicskolt. Ez kétségkívül dinamikussá teszi az amúgy teljesen statikus terepet, viszont ilyen és ehhez hasonló elemekből jó lenne, ha az összes jövőbeni Black Ops II kiegészítő kapna legalább egyet.

Ezt az ötletet viszi tovább a Grind, amely a sorozat történetének első, arénaharcra emlékeztető, nyitott helyszíne. Ez a gördeszkapark kizárólag a központi épületben nyújt bármiféle védelmet, külső része rámpákból, emelkedőkből és ugratókból áll, továbbá olyan zászló- és bázisfoglaló pontokból, melyeket 360 fokban be lehet látni, így szinte folyamatosan ostrom alatt állnak. A kiszámíthatatlanság és az intenzív tűzpárbajok miatt egyértelműen ez a csomag legpergősebb, legizgalmasabb darabja.

...MÁSKOR LENT

A Downhill és a Mirage ezzel szemben teljesen hagyományőrző pálya. Előbbi egy síparadicsomot választott helyszínül, utóbbi pedig egy pagodát. Ezek a legnagyobb, legterebélyesebb térképek, de egyszerűen semmi olyan nincs rajtuk, ami ne szerepelt volna már a Call of Duty-sorozat valamelyik korábbi epizódjában. Oké, a havas táj tényleg hiányzott, de ettől a felépítés sajnos még nem lesz jobb, a terep egyértelműen a mesterlövészeknek kedvez, akik az összes kulcsfontosságú részt be tudják látni a folyosószerű kialakítás miatt.

Rengetegen a képernyőn, robbanás, balra egy hulla, géppisztolyhegyek. Igen, ez a Call of Duty.

Az ötletességet tekintve a prímet mindenféleképpen a zombi játékmódhoz megálmodott Die Rise viszi, amely egy roskadozó felhőkarcoló mélyére tereli a négy túlélőt. A rendkívül szűk folyosók, a néha leomladozó emeletek és átjárók miatt a csapat kénytelen folyamatosan mozogni és szétszéledni, ezért ajánlott a lehető leggyorsabban összeszedni a pénzt az újabb területek megnyitásához. Ám hiába hangzik ez jól, a gyakorlatban mégsem működik: nagyon könnyű olyan szobákba, termekbe esni, amiket nem lehet elbarikádozni; rosszabb esetben vár az azonnali halál egy elhibázott ugrás vagy egy rosszul kiválasztott kempelési pont miatt. Arról már nem is beszélve, hogy a zombivadászat még mindig a legcéltalanabb, legkoncepciótlanabb és legunalmasabb eleme az egész Call of Duty sagának: rengeteg jobb, szebb, kidolgozottabb játék van ebben a stílusban. A zombimód hiányosságai igazán a Turned játékmódban jönnek elő, amely a Counter-Strike-ban is látott fertőzés ötletét veszi kölcsön. A résztvevő felek élőholtak, a feladat a kór átadása – ha ez valakinek sikerül, akkor emberként folytathatja tovább, egészen addig, míg ismét meg nem fertőződik. A Diner pályán ez úgy néz ki, hogy egy harminc négyzetméteres, teljesen sík terepen üvöltve (szó szerint) kell kamikazerohamokat indítani a fegyvert forgató túlélő ellen, ezt a folyamatot ismételgetve egészen a meccs végéig. És igen, ez pont olyan nevetségesen néz ki, mint amilyennek hangzik.

KELL EZ NEKED...?

A probléma nem is feltétlenül a térképekkel van: a katonák lövik egymást, futnak, pontokat foglalnak, szintet lépnek, vagyis pontosan azt csinálják, mint eddig. Hiány az ötletből, a kreativitásból van, ez az ötösfogat ugyanis semmi újat nem tud felmutatni, sőt, inkább korlátokat emel, lévén alig három-négy játékmódban lehet a DLC-pályákat nyüstölni, és mivel külön playlistben vannak, ezért csak és kizárólag a Revolution darabjai ismétlődnek. Azt pedig ugye már nem is kell leírni, hogy ezúttal is egy vagyont, azaz 15 eurót kérnek elé érte...?

ADATOK

KIADÓ **Activision**
FEJLESZTŐ **Treyarch**
MŰFAJ **FPS**
MULTI **van**

GÉPIGÉNY

2 magos 2,66 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 16 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Revolution semmi meglepetést nem okoz, az öt térkép újabb játékórákkal toldja meg a multiplayer módot, de nagy meglepetésre, forradalmi újításra senki se számítson.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

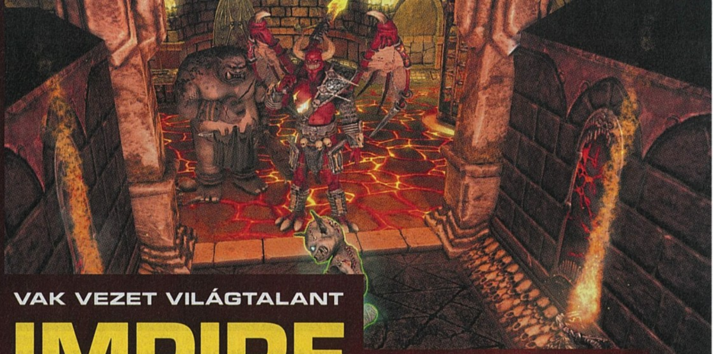
Kifejezetten változatosak a terepek, és végre megint van havas pálya.

KONTRA

A fertőzős zombi játékmód nevetségesen rossz, és a térképek sem tartogatnak lényegi újdonságot.

60%

Végre egy havas pálya! Persze ez nem azt jelenti, hogy itt nem fogtok megizzadni...



VAK VEZET VILÁGTALANT

IMPIRE

[ÍRTA WILSON] **Megint szól a régi nóta, itt az idei első Dungeon Keeper-klón, amely maximumra tekert szarkazmussal, popkulturális utalásokkal és francia stílusjegyekkel igyekszik új életet lehelni a kihalófélben lévő katakombaépítős, menedzselős stílusba. És ha még jó is lenne...**

Tizennégy év elteltével minden józan ésszel rendelkező ember feladná a reményt, de a Dungeon Keeper-rajongókat keményebb fából faragták: még ennyi idő után is készséggel ringatják magukat abba a hitbe, hogy egyszer talán folytatják a legendát, vagy olyan méltó utódra talál Peter Molyneux egykori játéka, ami ki tudja tölteni a Bullfrog programja után maradt űrt. Valahogy mégsem akar összejönni a dolog. A Kalypso-féle Dungeons kifejezetten rossz volt (a folytatásairól már ne is beszéljünk), teljesen más játékmenettel próbálkozott a szép, de azért nem éppen felejthetetlen Overlord, és most itt az Impire, az új reménység, amely a gonoszságot piedesztálra emelve kovácsolja a maga szerencséjét.

SZEGÉNY GAZDAGOK

Báal-Abaddonról sok mindent el lehet mondani: gonosz, démonúr, ezernyi lény ura és parancsolója, a legsötétebb világok ura, rettegett hadvezér. Azt viszont talán még ő sem gondolta volna, hogy Oscar, a szörnyidézést negyven éven át gyakorló mágus egy plüssmackó minden gonoszságával rendelkező imp testébe idézi meg, hogy ebben a szerencsétlen, erőtlen, kifejezetten nevetséges porhüvelyben indítsa meg Ardania földje ellen. Báal-Abaddon és Oscar persze gyorsan túlteszi magát ezen a kis zökkenőn, és közös erővel, összedolgozva nekiállnak a világ meghódításának, a föld alól indulva. Az Impire ugyan teli van rettenetesen erőltetett poénokkal, a párbeszédek során pedig minden szereplő tátott szájjal, bárminemű gesztikuláció nélkül mormogja el a maga szakaszait, de a fejlesztőknek még ennek ellenére is sikerült hangulatos, szórakoztató események láncolatával keretbe foglalni minden idők talán legszerencsétlenebb hódítását. Ez azonban mégsem nevezhető bóknak.

NYOMOKBAN SZÓRAKOZTATÓ

A Dungeon Keeperből kölcsönzött elemek ugyan tényleg jelen vannak – a gonosz főhős, a megidézhető/megvásárolható lények, a katakomba-építés – de saját stílus nélkül. A szörnyek borzasztóan csúnyák, maga a dungeon is jellegtelen, ami még nem is lenne feltétlenül baj, ha jól működne a mögé rakott rendszer, de sajnos erről szó sincs. A túl hangsúlyos mikromenedzselés csírájában öl meg mindent, ami csak egy kicsit is élvezhető lenne.

Ott van rögtön az építkezés, a barlangunk kialakítása és felszerelése, aminek elvileg intuitívnak és részben automatikusnak kellene lennie, ám az itteni lények egyszerűen semmire sem képesek maguktól, folyamatosan fogni kell a kezüket, mindenkinek egyenként kell parancsot adni, és mindenkit egyenként kell egy célterületre vezényelni. Ez három-négy alattvaló esetében még nem annyira problémás, de mikor már a csatasorba állítandó egységekből is van vagy tizenhat, és mindegyiket egyenként kell felruházni, csoportba rendezni, akkor azért már egyértelművé válik, hogy itt nem feltétlenül az ártatlanok riogatásával megy el a legtöbb idő, hanem a goblinok, impek és egyéb lények pesztrálgatásával. Pedig Báal munkaköri leírásában egészen biztosan nem szerepeltek az óvónői kötelességek.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Int.

FEJLESZTŐ
Cyanide Montreal

MŰFAJ
stratégia

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Két magos 3.0 GHz CPU, 3 GB RAM, 512 MB VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Az Impire semmiképp sem veheti a szájára a Dungeon Keeper nevét. Az alapjait ugyan el tudta csenni, de azokat nem volt képes egy élvezhető, vagy csak minimálisan is szórakoztató játékba önteni.

GRAFIKA: **55%**
HANG: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **40%**

PRO

Van egy-két nem teljesen kínos poénja.

KONTRA

Ronda, a lények buták, a játékmenet hihetetlenül monoton, és még egy pillanatra sem hajlandó elengedni a játékos kezét.

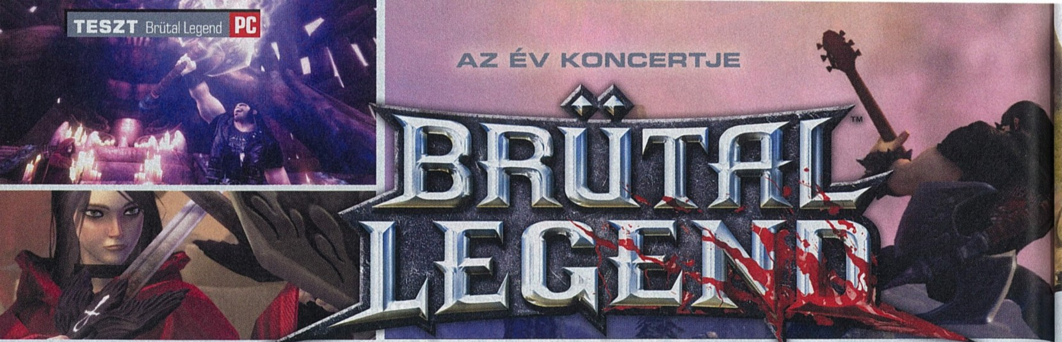
40%

RENDEZETT KÁOSZ

Ha legalább harcolni jó lenne... de nem az. A lények egymásnak esnek, addig ütik a másikat, míg valaki ki nem fekszik, aztán csak állnak tétlenül. Az egységek egyenként való mozgatása kínkeserves, a csapatba rendezésükhöz viszont egy külön almenübe kell vánszorogni, azonban itt sem látható semmi információ arról, ha valaki meghal. Az alig négy főből álló csapatok pótlása ezért vaktában megy, a felszabaduló helyeket olyan típusú karakterekkel töltve fel, akiket időközben sikerült legyártani. Ez a folyamat szintén nem egyszerű, ugyanis az Impire két külön erőforrást is használ, ám ezeknek a megszerzése egyáltalán nem egyértelmű, és a felhasználásuk sem következetes. A legtöbb egységet az éléskamrának szánt gombaterem terményeiből lehet finanszírozni, néhány viszont úgynevezett erőforrás-pontokból vásárolható meg, amelyekből az épületek is készülnek. Ha nem pontosan értitek, hogy miről beszélünk, akkor sincs baj, ugyanis a játék is pontosan ilyen.

Vegyük például a csapdaépítést, amely a Dungeon Keeper egyik legfontosabb és legélvezetesebb része volt, remekül kiegészítve a labirintus építgetését. Ezzel szemben a csapdáknak itt szinte semmi haszna sincs, mert a gonoszság birodalmába betévedő hősök véletlenszerűen, a térkép bármely pontján megjelenő létrákon át érkeznek, így a vakszerencsén múlik, hogy a játékszereink közelébe kerülnek-e, vagy szimplán csak a katakombánk egy olyan részére törnek be, ahol pont nincs semmi lehelyezve. Arról pedig ne is álmodjon senki, hogy bárki magától megtámadja a behatolókat: természetesen a védőket is kézzel kell a helyszínre vezényelni.

Vannak persze olyan pillanatok, mikor az Impire már majdnem el tudja hitetni magáról, hogy élvezhető és értékelhető, de ezt villámgyorsan elfeledteti valami újabb nyűg, egy, a játékosra erőltetett mellékfeladat, vagy épp a magatehetetlen lények irányítása. Az Impire-ben elvileg hatalmas gonoszságok elkövetése volt az ígéret, és nem humánerőforrás-menedzselés démonokkal, a föld alatt...



AZ ÉV KONCERTJE

BRÜTAL LEGEND

[ÍRTA MAHMUD] **MIT KAPUNK, HA A SZTEROIDOKKAL FELPUMPÁLT JACK BLACKET SZABADON ENGEDJÜK EGY HEAVY METÁL RAJONGÓ LEGSZEBB RÉMÁLMÁBAN, A KEZÉBE NYOMUNK EGY LÁNGOLÓ BALTÁT, ÉS KISMILLIÓ DÉMONT SZÓRUNK AZ ÚTJÁBA? A KÉRDÉSEN KÁR ELGONDOLKODNI, TIM SCHAFER MÁR MEGADTA RÁ A VÁLASZT...**

Több mint három éve a konzolos Brütal Legend hatalmas kritikai siker volt, az eladások terén azonban már korántsem teljesített olyan jól. Éppen ezért ért mindenkit meglepetésként a hír, hogy hosszas hallgatás után a Double Fine játéka kedvenc platformunkra is ellátogat egy gyilkos gitárriffektől hangos, és tengernyi művértől iszamlós turné erejéig.

NINCS ELŐZENEKAR

A Brütal Legend nevéhez híven nem szórakozik, és rögtön belecsap a lecsóba. Főhősünk, Eddie Riggs egy roadie (nehézkes magyar kifejezéssel színpadi háttérmunkás), aki egy csúnya munkahelyi baleset miatt az örök metálmezőkre költözik. Ebben az egyszerre pokoli és mennyei világban már fél perc után ronda, csuklyás zombik törnek az életére, de ő hirtelen szerzett emberfeletti erejével röhögve vág rendet a rejtélyes támadók sorában. Hamarosan kiderül azonban, hogy Eddie nem valami morbid játszótérre, hanem egy történelem előtti idősíkra érkezett, ahol a zsarnoki igába kényszerített emberiség egy legendás hősre vár, aki majd visszaszerzi az ősi titánok örökségét, vagyis az ütős rockzenét. Bár Eddie egyáltalán nem tartja magát messiásnak, a klasszikus metál iránt érzett romantikus nosztalgiája (és néhány szemrevaló lányka) miatt mégis beáll lázadónak, hogy együtt megtörjék a démoni Doviculus császár uralmát.

Talán ennyiből is látszik, hogy a Brütal Legend története nem vehető teljesen komolyan. Jelen esetben ez egyáltalán nem probléma, sőt a sztori akkor a legélvezetesebb, amikor kifejezetten szarkasztikus utalásokból, a rockszakma felé való kikacsintásokból és fergeteges dialógusokból építkezik. A sűrűn adagolt átvezetők és a párbeszédek humora elsősorban az írók munkáját dicséri, de a jelenetek közel sem lennének ennyire viccesek az illusztris szinkrongárda nélkül. A szereplők jelentős része hivatásos színész, az igazi csemege azonban a félisteni státuszú rocksztárok alakítása. A főhőst játszó Jack Black mellett feltűnik majd Lemmy Kilmister, a Judas Priestből ismert Rob Halford, és a heavy metál „védőszentje", Ozzy Osbourne is.

A sztorinak ugyanakkor megvannak a maga mélypontjai. Ezek jellemzően azok a jelenetek, melyekből érződik, hogy a készítők kivételesen komolyabb vagy érzelmesebb hangot próbáltak megütni – sajnos gyakran felületes és kevésbé hiteles módon. Annak ellenére pedig, hogy a történet bővelkedik a kisebb-nagyobb fordulatokban, valószínűleg a forgatókönyvet sem jelölik majd semmiféle szakmai díjra.

SZÍNPADRA!

Ezeket a hibákat azonban jótékonyan elfedi a játékmenet és a szabadon bejárható világ. Unalomig ismételt hasonlat, de a méretes pálya helyszínei tényleg egy megelevenedett Iron Maiden borítóra emlékeztetnek, a karakterek pedig tökéletesen illeszkednek ebbe a könyörtelenül gyönyörű közegbe. A Brütal Legend világában minden valamirevaló szereplő talpig bőrcuccban jár, derékig érő haját pedig csak azért nem fésüli rendesen, mert fél, hogy a csuklóvédőjére szerelt karónyi tüskék kiszúrnák közben a szemét. Grafikai téren ugyanakkor nem kell csodára számítani, hiszen a játék évekkel ezelőtt jelent meg. A PC-s verzióban persze magasabb felbontást és nagyobb élsimítást kapunk, a különbség mégsem túl szembetűnő, ráadásul néhány zavaró bug és a kezdeti optimalizálatlanság is rontja az összképet.

A lehengerlő stílus miatt mégis öröm a brütális tájakon kalandozni. Bár méreteivel a térkép nem érhet a Skyrim vagy a Far Cry 3 nyomába, a változatosságban nem lesz hiány: utunk erdős fennsíkokon, szikkadt sivatagokon és párás dzsungeleken át vezet majd, a hegyek ormáról pedig a ködös mocsarak útvesztőit is kibogozhatjuk. A világot vad és félelmetes lények keltik életre, akik előszeretettel vadásznak a különböző frakciók sürgölődő őrjárataira.

ADATOK

KIADÓ
Double Fine Productions

FEJLESZTŐ
Double Fine Productions

MŰFAJ
akció és stratégia

MULTI
van

INFO

A Brütal Legend három évvel a konzolos debütálást követően jelent meg PC-re, 2013. február 16-án. Csak digitális formában vásárolható meg, a Steamen mindössze 19 eurót kell kicsengetni érte.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HASZNOS FELFEDEZÉS

A barangolás semmiképp sem öncélú a Brütal Legend világában: a gyűjthető tárgyak extra élettel és sebzéssel, a háttértörténetet epizódokban feltáró bejátszásokkal, és új zeneszámokkal ajándékoznak meg. A felfedezésre váró – mentési pontként is funkcionáló – műhelyekben pedig nem csak autódat, saját felszerelésedet is testre szabhatod, és magától Ozzy-tól tanulhatsz néhány új harci fogást.

MINDENT A RAJONGÓKÉRT

Miután a színpadi csatákban a rajongók jelentik az egyetlen erőforrást, az ütközetek általában azon dőlnek el, hogy melyik fél birtokol több gejzírt. Éppen emiatt elvetélt stratégia a kiváró védekezés: az ellenfél hordáit nem tudod majd megtörni a nyomasztó túlerő miatt. Az ilyen csaták ezért – különösen a többjátékos módban – agresszív kezdeményezést és folyamatos, átgondolt terjeszkedést igényelnek.

SENKIT SEM HAGYUNK HÁTRA

Mivel a harcok gyakran nem a színpad közelében, hanem a gejzírek mellett folynak, az újonnan lehívott egységeket könnyen a világot jelentő deszkák előtt felejtheted az ütközet hevében. A legegyszerűbb megoldás ilyenkor egy új gyülekezési pont kijelölése a közelben, ha azonban szeretnél némi helyőrséget is hátrahagyni, elkerülhetetlen a pályán való fel-alá röpködés. Néha körülményes ugyan, de megéri.

A játék elsősorban azok számára tartogat maradandó élményeket, akik otthonosan mozognak a rockerek szubkultúrájában, de persze az egyszeri poprajongók is jól elszórakozhatnak vele.

Az elénk táruló szigetet természetesen nem gyalogszerrel kell bejárnunk, hűséges hot rodunkat ugyanis a pálya bármely pontján megidézhetjük. Ez a benzinfaló fenevad a közlekedés mellett a küldetések során is kiemelt szerepet kap: gyakran kell vele társaink megsegítésére sietnünk vagy menekülnünk, de a felszerelhető fegyverek miatt egyik leghalálosabb gyilkoló alkalmatosságunkként is szolgál.
A különféle golyószórók és extrém rakétavetők mellett páncéllal, motortuninggal és krómozott külsőségekkel is kényeztethetjük a járgányt, hogy útközben ne csak a magnóból bömbölő zenére figyeljenek fel az irigykedő gyalogosok.

Az öncélú száguldozás közben gyakran botlunk majd gyűjthető tárgyakba és mellékküldetésekbe. Utóbbiak a játék első óráiban még felettébb szórakoztatók (az alapvető harc mellett vadászhatunk, versenyezhetünk és kisebb ostromokban is részt vehetünk), idővel azonban a keményebb kihívás ellenére is túlságosan ismétlődővé, sőt unalmassá válnak, így teljesítésük inkább nyűg lesz, mint szórakozás.

LÁNGOLÓ GITÁROK

Az igazi élményt és kihívást természetesen a főküldetések jelentik, melyek fokozatosan vezetnek be a játékmenet mélységeibe. Kezdetben csak egyszerű hack and slash és örömautózás jellegű missziókat kapunk, a történet kibontakozásával azonban megjelennek az RTS-elemek, melyek a játék második felében válnak igazán fontossá. A döntő ütközetek ekkor két színpad között zajlanak, ezek jelölik a felek bázisát. Az egységek lehívásához szükséges erőforrást a csatatéren elszórt rajongó-gejzírek jelentik, a cél pedig általában az ellenséges színpad megsemmisítése.
Csapatainkat ilyenkor is a megszokott TPS-nézetből irányítjuk, azzal a – stratégiai szempontból óriási – könnyítéssel, hogy láncdohányos hősünk démoni formát öltve a pálya fölött szárnyalva is oszthat parancsokat.
Összesen négy alapvető utasítás áll rendelkezésünkre az egységek mozgatásához, de a kiélezett csata hevében landolva is segédkezhetünk a mészárlásban. A begyakorolt kombók mellett gitárszólókkal növelhetjük seregünk morálját, a pusztító dallamokkal pedig az ellenség sorait is könnyedén megbonthatjuk, szó szerint leolvasztva a vigyort az arcukról.

További taktikai lehetőségként bármelyik harcosunkkal végrehajthatunk összehangolt, speciális támadásokat. A kiválasztott földönfutók ilyenkor jelentős bónuszokat kapnak, közvetlen irányításuk pedig megkönnyíti a pontos manőverezést. Mivel minden egységhez dukál egy ilyen különleges akció, az alkalmazható taktikák száma üdítően magas, az ebből fakadó változatosság miatt pedig a csaták végig izgalmasak maradnak.

DLC-k mellékelve

Hála a Double Fine nagylelkűségének (és marketingosztályának), a PC-s Brütal Legend beszerzésével a konzolokra megjelent két DLC-hez, vagyis a hangzatos Hammer of Infinite Fate-hez és a Tears of the Hextadonhoz is hozzájutunk. A kiegészítők fél tucat multiplayer térkép mellett néhány új fegyverrel és ruházattal bővítik az alapjátékot.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Dual-Core 2 GHz vagy AMD Athlon 64 2,2 GHz CPU, 1 GB RAM, 512 MB VGA, 8 GB HDD

Epikus és tartalmas kaland a heavy metál világában, hangfalrepesztő zenékkel, igazi rocksztárok közreműködésével.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Egyedi játékmenet, magával ragadó hangulat, rengeteg tartalom és extra.

KONTRA

A mellékküldetések egysíkúvá válnak, az önfeledt mészárlásból pedig néha kizökkent a túlbonyolított irányítás és néhány zavaró bug.

80%

A felhőtlen szórakozást azonban az első végigjátszás során könnyen elronthatja az esetlen PC-s irányítás. Egy átlagos csatában legalább tizennégy gombot kell serényen nyomogatnunk a billentyűzeten, ami a harc hevében nem könnyű feladat. Mindezt csak tetézi, hogy az egységek és a szólók kiválasztásához előhívott körmenü használata lassú kínszenvedés az egérrel, a késlekedés pedig néha az életünkbe is kerülhet. Ritka tanács ez egy (fél)stratégiai játék esetén, de aki teheti, inkább kontrollerrel vágjon bele a mészárlásba.

HANGOLÁS ALATT

A bonyolult irányítás mellett a néha idegesítően ugráló kamera és a fel-felbukkanó bugok is okot adnak némi bosszúságra, a multiplayer szervereken pedig nem mindig akad vállalkozó kedvű ellenfél. A Double Fine azonban folyamatos javításokkal igyekszik orvosolni a problémákat, így reményeink szerint a többjátékos mód színpadi ütközetei is megtelnek majd élettel.

Már csak azért is, mert ahogy három évvel korábban, úgy a Brütal Legend most is megérdemelné a figyelmet és a sikert. Bár az egyedülálló játékmenet kezdetben furcsának tűnik, amint kinyílik előttünk a metál világa, a zseniális hangulat már nehezen ereszt. Parázs ütközetek, túltengő tesztoszteron, pokoli riffek és rengeteg tartalom: kell ennél több húsz euróért?

A Brütal Legend az a játék, ahol még a metálvilla is fegyverként használható. Na jó, nem. De jó lenne.

A METÁL SZÁRNYAKAT AD

És ha már a repülésnél tartunk: mivel mindenkori avatárod rendkívül gyorsan képes így átszelni a pályát, a meccs bármely szakaszában célszerű lehet egy gyors felderítést végezni. Ez különösen a csata elején fontos (hogy bemérd a gejzírek helyzetét), de az ellenséges csapatmozgásokat sem árt szemmel tartani. Ezzel könnyen kikövetkeztetheted az ellenfél következő lépését, és felkészülhetsz a válaszcsapásra.

AZ ELENGEDHETETLEN SZÓLÓ

A felderítés mellett kedvenc gitárodról sem szabad megfeledkezni. Néhány küldetés egyenesen teljesíthetetlen a megfelelő szólók eljátszása nélkül – a leggyakrabban talán a morálnövelő húrtépésre lesz szükség. Ezzel nemcsak csapataid harci kedvét fokozhatod: a lelkesítő performance hallatán az egységek egy rövid ideig többet sebeznek, és életerejük is növekszik. A ráadás kötelező!

EGYENSÚLYÉRZÉK

Igen, sok rocklegenda leborult már részegen a színpadról, most azonban nem erről az egyensúlyról, hanem a figyelem megosztásáról van szó. Mivel nem tudsz egyszerre felderíteni, szólózni és harcolni, folyamatosan prioritásokat kell felállítanod és azok szerint cselekedni. Ha pedig éppen nincs fontos dolgod, az ellenfél színpadához röppenve mindig találsz majd alanyokat egy kis testi sértésre.

NE RÁZD FEL A SÖRT!

Bár ez afféle örök érvényű bölcsesség, a Brütal Legend egyik legfrusztrálóbb mellékküldetése kapcsán érdemes felemlegetni. Ha tehát söröshordók szállítására kér meg valaki, azonnal ugorj a térképre, és keresd meg a legközelebbi utat, mert a hepehupás terepen szétfröcskölő nedűtől csak a kocsid fog mocskosul elázni. Útközben az ütközéstől sem árt tartózkodni, a gázolás azonban még ilyenkor is belefér.

AZ ERŐ GOLYÓS OLDALA

STAR WARS PINBALL

[ÍRTA BATE] **A magyar illetőségű Zen Studios fejlesztői nem pihennek, csak úgy ontják magukból a digitális flipperasztalokat – a játékosok legnagyobb örömére. Tavaly a Bosszúállókat és a Plants vs. Zombies bohókás szereplőit ültették át az ezüstgolyók világába, 2013-ban pedig azt is bizonyítják, hogy az Erő bizony velük van.**

A budapesti székhelyű Zen Studiost remélhetőleg már nem kell bemutatnunk egyetlen olvasónknak sem, hiszen az elmúlt időszakban nem egy munkájukról olvashattatok a magazinunk hasábjain, kezdve az elképesztően sikeres flipperjeiktől a készülőben lévő új játékaikig. A mostani számunkban egyrészt olvashattok a hamarosan megjelenő Castlestorm című alkotásukról (lásd a 16. oldalt), jelen cikkünkben pedig a fejlesztők flipperjáték-családjához (szinte minden platformon más néven van jelen a program) készült legújabb DLC-t mutatjuk be nektek. A Star Wars Pinball egy három asztalt tartalmazó kiegészítő, amely még csak az első csomag a sorban, hiszen a stúdió tíz különböző pályára kötött szerződést a (Disney előtti) jogtulajdonossal.

A kezdőcsomag meglehetősen szélesen merít a Csillagok háborúja univerzumból, hiszen a vadonatúj asztalok egyike a Star Wars Episode V-öt (A birodalom visszavág) dolgozza fel, kapunk továbbá egy clone warsos flippert, és a messzi-messzi galaxis leghíresebb fejvadásza, Boba Fett is saját pályával dicsekedhet. Azt talán már mondanunk sem kell, hogy a fejlesztők ezúttal is szállítják a tőlük megszokott minőséget, és a Star Wars Pinball ezúttal is olyan élményt biztosít, ami nemcsak a flipperőrülteket szegezi a képernyő elé.

ADATOK

KIADÓ
Zen Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

MŰFAJ
flipperjáték

MULTI
van

INFO

A Star Wars Pinball egy három asztalt tartalmazó DLC, amely a Zen Studios-féle flipperjátékokhoz érhető el, szinte minden platformon, PC-től X360-on át PS3-ig, az iOs és Android eszközökkel bezárólag.

AZ ERŐ SÖTÉT OLDALA

A három új asztal közül számunkra a Birodalom visszavág egyes jeleneteit feldolgozó flipper jött be a legjobban. Első pillantásra ugyan kicsit puritánnak tűnik a tábla a fejlesztők korábbi munkáihoz képest, de a látszat ezúttal is csal, ugyanis már az első lökések után kiderül, hogy a Zen Studios fantáziájának nincs határa, ha eddig nem látott ötletek bevetéséről van szó. Az asztal hátsó része ezúttal egy hatalmas képernyő, ami annak függvényében változtatja a képét, hogy a pálya témáját adó film melyik híres jelenetét kívánjuk lejátszani az asztalon.

Ha ügyesen navigáljuk a rendelkezésünkre álló golyókat, akkor már viszonylag rövid játék után is (a Star Wars betűket kell összegyűjteni az asztal közepén) választhatunk az öt rendelkezésre álló legendás momentum közül, és elutazhatunk a Bespinre vagy akár a Dagobahra is. Mindez persze még semmi, hiszen a jelenetek kiválasztását követően (a játékunk függvényében) megelevenedhetnek az asztal egyes részletei, többek között olyan karakterek, mint Darth Vader vagy Luke Skywalker, de még az is lehetséges, hogy meteoritok, AT-AT lépegetők és Tie Fighterek jelenjenek meg a játéktérben, arról nem is beszélve, hogy a golyókat alkalmanként fénykardok juttatják el a pálya egyes részeibe.

Magyar nyelven

A Windows 8 tulajdonosok örülhetnek, ugyanis a Pinball FX 2 magyar nyelven érhető el az operációs rendszer áruházában. A keretprogram teljesen lokalizálva lett, illetve az ingyenes Mars asztal is le van fordítva, viszont a megvásárolható flipperek között akad olyan, ami még angolul kommunikál a játékosokkal, ám idővel biztos, hogy ez is változni fog.

Az Episode V-öt feldolgozó flipper a legjobb a csomagban, de Darth Vadert azért nehéz kigolyózni

TOP 5 PINBALL FX 2 ASZTAL

A Pinball FX 2 sokáig csak a külföldi profillal rendelkező Xbox 360 játékosok számára volt elérhető, de mire ezeket a sorokat olvassátok, a játék már beszerezhető a magyar Xbox Live alatt is, és nem szabad elfeledkezni arról sem, hogy a program megtalálható a Windows 8 áruházában is. Az ingyenes keretprogramhoz rengeteg asztal letölthető – Top 5 összeállításunkkal a választást igyekszünk segíteni.

Plants vs. Zombies

A hátsó kertben garázdálkodó zombik és az őket megállítani hivatott növények flipper formájában is visszatérnek. Kifejezetten kezdőknek ajánlható asztal, amely már az első játék alkalmával is olyan eredményeket garantál, hogy azonnal bele lehet szeretni.

The Avengers

A mozifilm alapján készült pálya különlegessége, hogy minden indításkor választhatunk, hogy melyik szuperhőssel kívánunk (golyó formájában) nekivágni a rámpáknak. A hat hősnek köszönhetően az élettartam igen magas, és egyben ez az egyik leglátványosabb asztal.

Epic Quest

A Don Quijote ügyességével rendelkező lovag történetének egyedi vonása a szerepjátékokból kölcsönzött fejlődési rendszer. A bezsebelt tapasztalati pontokból jobbnál jobb felszerelés vásárolható, megkönnyítve ezzel a főállásnak választott hercegnőmentés feladatát.

Rome

Az alapcsomag részét képező Rome ugyan kissé túlteng a sárga színben, de mind a mai napig ez az egyik leghangulatosabb asztal a magyar flippercsaládban. Ha szereted ezt a kort, és mindig is vonzottak a marcona kinézetű legionáriusok, akkor ez a te asztalod.

Spider-Man

Az első marveles pályák egyike, amin Pókember világában kalandozhatunk. A meglehetősen színes flipperben megmérkőzhetünk Doctor Oktopusszal, Miszterióval és a Zöld Manóval is, és ha ügyesek vagyunk, még Mary Jane-től is csókot lophatunk.

Habár első pillantásra a Clone Wars asztal tűnik a legizgalmasabbnak, a minősége az Episode V-höz mérve nagyjából olyan, mintha a Birodalom visszavágót hasonlítanánk a Sithek bosszújához

A pálya extráinak megnyitásához persze türelem és sok gyakorlás kell, de már a kezdők is érhetnek el sikereket, ráadásul az Episode V-ös asztal felépítése kifejezetten izgalmasra és látványosra sikeredett, így komolyabb célok és odafigyelés nélkül is hosszabb ideig el lehet szórakozni vele.

KARBONIT, HIDEGEN TÁLALVA

Minőségben a Boba Fett sem marad el a birodalmi visszavágótól, és a kifejezetten látványos felépítés mellett (az asztal tetején maga Sarlacc várja a golyókat) itt az adja az igazi extrát, hogy a flippergolyókat lökdösve is fejvadászt alakítunk, tehát a megfelelő helyek elérésével küldetéseket szerezhetünk a huttoktól és a birodalomtól is, és a ránk váró feladatok között megtalálható Han Solo elfogása és karbonitba fagyasztása is.

Ahhoz, hogy begyűjthessük a ránk váró feladatokat, nem kell mást tenni, mint becélozni a megfelelő rámpákat, és a választott oldalnak megfelelően szép sorban „kirakni" az EMPIRE vagy a HUTTS betűket. Ha pedig megvan a kiszemelt küldetés (mi választjuk ki, hogy melyikbe vágunk bele), akkor kezdődik csak az igazi játék, olyan látványos momentumokkal, mint az asztal felett jetpackező Boba Fett, vagy a pálya közepén landoló Slave I űrhajó.

SEMMI SEM TÖKÉLETES

A felsorolás végére került a Clone Wars tábla, nem teljesen véletlenül, ugyanis ezt az asztalt találtuk a legkevésbé szórakoztatónak, és ennek semmi köze nincs ahhoz, hogy a DLC ezen flippere az általunk kevésbé kedvelt új trilógia eseményeinek egy részét dolgozza fel. Ez a pálya ráadásul nem is a filmek, hanem a fiatalabbak körében rendkívül népszerű animációs sorozat alapján készült, és történetét tekintve valahol az Episode II és Episode III között helyezkedik el, az ifjú Anakint és tanoncát, Ahsoka Tanót állítva a középpontba. Az asztal legnagyobb hibája, hogy a játékmenet itt egy kissé monotonra sikeredett, a pálya nagy részét rámpák teszik ki, és könnyen megesik, hogy még hosszas játékot követően sem sikerül a DLC-s társakéhoz hasonló látványos pillanatokat előhozni.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHZ CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA, 200 MB HDD

A Zen Studios ismét kitett magáért, és a Star Wars Pinball keretében három olyan asztalt kapunk, ami ezúttal is hosszú időre le fogja kötni a játékosokat.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Az Episode V és a Boba Fett pályák zseniálisak, kezdőknek is azonnal sikerélményt nyújtanak.

KONTRA

A Clone Wars pálya kicsit egyhangú, és nehezen „nyílik meg" a játékosok előtt.

90%

Ezen az asztalon kifejezetten kitartónak és türelmesnek kell lenni, és ha nem adjuk fel, akkor idővel itt is rájövünk, hogy miképp lehet előhozni az érdekesebb dolgokat, úgymint a flipper tetején megbúvó minijátékot, a pálya közepén fénykardozó Jediket, és a rózsaszín energiamezőt, amiről könnyedén lepattannak az ezüstgolyók.

A JEDI TANÁCS AJÁNLÁSÁVAL

Ha összességében nézzük, akkor a hárompályás Star Wars Pinball DLC az egyik legjobb csomag, ami az ingyenesen letölthető keretprogramok (Pinball FX 2, Zen Pinball 2) mellé kapható. A mindenki által ismert franchise azok kedvét is meghozhatja, akik eddig hozzá sem szagoltak a Zen Studios hasonló játékaihoz, az Episode V és Boba Fett pályák pedig annyira látványosak, és olyan gyors sikerélményt garantálnak, hogy a kezdő játékosoknál is könnyedén addikciót eredményezhet. Ugyanakkor a régi motorosok is megtalálhatják itt a számításaikat, hiszen az egyes asztalok kiismerése és végigjátszása most is hetekre elegendő szórakozást biztosít, és a pályánkénti kitüntetések megszerzése ezúttal is kifejezetten kemény dió, amikkel aztán lehet menőzni a többiek előtt. És ha már szóba jött a többi játékos, akkor ezúttal is muszáj megemlíteni a játék szociális részét, ami folyamatosan tájékoztat a barátaink eredményeiről, sőt, a program kifejezetten biztat minket, hogy döntsük meg a cimboráink eredményeit, ezzel folyamatos kihívást és versengést biztosítva a játékosok számára.

Végezetül nem mehetünk el szó nélkül a tálalás mellett sem, ami ezúttal is lenyűgöző. A pályák kidolgozása mesteri, a hangok és a zenék pedig tökéletesen visszaadják a Star Wars univerzum hangulatát – ezt a flippert nemcsak játszani, de nézni és hallgatni is jó. Zárásként pedig van egy remek pletykánk a PC-sek számára: úgy fest, hogy a Pinball FX 2 már nem sokáig lesz a Win 8 tulajdonosok kiváltsága, ugyanis a madarak azt csiripelik, hogy a játék hamarosan elérhető lesz a Steam kínálatában is.

HA EZT HITLER TUDTA VOLNA...

SNIPER ELITE: NAZI ZOMBIE ARMY

[ÍRTA WILSON] **A halloweent ugyan lekéste, de több hónapos csúszással mégis a világháború súlya alatt nyögő Berlinre szabadítja az élőholtakat a Rebellion. Megérkezett a Sniper Elite-sorozat új tagja, amely kooperatív lövöldözésre cseréli a taktikus kommandózást.**

Megmagyarázhatatlan, már-már paranormális esetek kiváló iskolapéldája lehetne az a Rebellion, amely az ezredforduló előtt még hihetetlenül tehetséges, nagy jövő előtt álló fejlesztőcsillag volt, mára viszont a B- és C-kategóriás játékok öntőüzeme. A csapnivalóan borzalmas, és éppen ezért sajnos örök emlékként kísértő Shellshock 2, a hasonló kvalitásokkal bíró Rogue Warrior, illetve a sorozat sikerének csak az árnyékát hozó, 2010-es Aliens vs Predator után csoda, hogy még nem húzták le a rolót. Megmagyarázhatatlan módon egy közepes siker (a Sniper Elite V2), és a világ

A cím alapján semmi jóra nem számítottuk, de a náci zombik rácáfoltak az előítéleteinkre, és remek szórakozást nyújtottak

legunalmasabb és legelnyűttebb (zombik) témájának frigye a legjobb ötlet, amit a brit csapat ki tudott magából facsarni az elmúlt pár évben.

HITLER MONDJA: ÖLJ

A Harmadik Birodalomnak lőttek, a szövetségesek már Berlint ostromolják, Hitler pedig mérges – a bajszos diktátor a zoknijában bújtatott atomrakéták és a garázs alatt rozsdásodó, titkos rakétasiló helyett a természetfeletti erőket hívja segítségül, minden igaz germánt a fővárosba rendelve, még akkor is, ha már nincsenek az élők sorában. A „Z-terv" nagy ötlete a teljes német sereg hadrendbe állítása, a holtak kihantolása, és csoszogó ágyútöltelékként való használata –az Indiana Jones-trilógia óta úgyis mindenki tudja, hogy a nácik mennyire szerették az okkultizmust.

Ez a bugyuta alapötlet mégis rettenetesen jól működik a gyakorlatban, pedig a Nazi Zombie Army sikerére azért nem lett volna okos dolog nagy összeget tenni. Az önállóan futó, az alapjátékot nem igénylő mellékszál kizárólag digitálisan vásárolható meg, ára nagyon baráti (11 eurót kérnek érte), feladatból pedig csak egyet állít elénk: zombikat kell ölni benne – méghozzá sokat, százával és ezrével, pályáról pályára. Itt már nem kell settenkedni, mint az alapjátékban, nincsenek éber őrszemek, gránátokat hajigáló fritzek, csak te, jobb esetben még három társ, és a Harmadik Birodalom teljes serege, élőholt formában.

PÁROSBAN A VÁROSBAN

A társak megléte több szempontból is kulcsfontosságú. Egyrészt kooperatívban minden játék jobb, másrészt szólóban szinte lehetetlen boldogulni, egyedül már az első fejezet is olyan kemény tud lenni, hogy inkább bosszantó, mintsem élvezetes a szinte végtelen lövöldözés. Ez ugyanis egy mészárszék, és ezen nincs is mit szépíteni. A Sniper Elite V2 mégis tökéletesen működik teljesen hagyományos TPS-ként: fegyverből, lőszerből, célpontból van dögivel, az előrehaladás folyamatos, az időnként berakott területvédés kifejezetten intenzív, a találás pedig elsőrangú.

Ha valami miatt sajnálkozni lehet, az mindenképp a küldetések hossza és változatossága – a pályák minimum kétszer tovább tartanak, mint az ildomos lenne, harminc-negyven perc alatt szinte egyiket sem lehet teljesíteni, és ebben még nincsenek benne az esetleges újrapróbálkozások, amikre a kevéske, de borzasztóan nehéz főellenfelek kényszeríthetnek rá. Az is furcsa kissé, hogy a mesterlövészkedéssel járó, a belső szervek (agy, szív, tüdő) látványosan roncsoló

Habár a zombiknak nincsenek működő szerveik, a játék készítőit a jelek szerint ez nem zavarta

ADATOK

KIADÓ
Rebellion

FEJLESZTŐ
Rebellion

MŰFAJ
FPS

MULTI
4 fős kooperatív

GÉPIGÉNY

3 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Váratlanul érkezett, szinte a semmiből, mégis remek játékélményt hozott. A zombivadászat elképesztően hangulatos lett, főleg, ha négyen vonulnak ki a frontra.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Jól néz ki, nagyon hangulatos, ügyesen kihasználja a témát, és remek élmény zombikra vadászni távcsöves puskával.

KONTRA

Egyedül nem érdemes nekiállni, a pályák pedig túl hosszúak. Plusz egy kis változatosság sem ártott volna.

78%

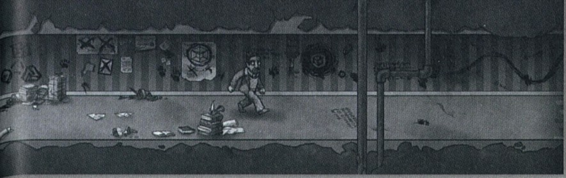
Ha a valóságban lettek volna zombik, szinte biztos, hogy Hitler őket is besorozza...

lövések is megmaradtak, és ugyanolyan halálosak, mint azelőtt, ami azért a zombik esetében cseppet sem szokványos.

ÖLJ!

Ráadásul a százszoros túlerő miatt már a mesterlövészkedés is elvesztette a súlyát. Látványosnak ugyan még mindig látványos, a távoli fejlövések pedig akkora extázist adhatnak, mint semmi más a nácik ritkítása során, viszont a belassított kamera, a kikockázott aprítás csak az első pár alkalommal nyújt érdekes látványt, utána egyszerűen érdemesebb kikapcsolni ezt a funkciót, mert vannak olyan részek, ahol egyetlen sikátorban úgy 100 katonával lehet végezni, természetesen mindegyik esetében fejlövéssel. Az se lett volna rossz, ha nem teljesen statikus a játék, ha lenne benne véletlenszerűség, valahogy úgy, mint a Left 4 Dead esetében, a dinamikusan változó ellenfelekkel. Itt sajnos mindig, minden alkalommal ugyanaz a csoport, ugyanaz a létszám vonul fel, amely elsőre és másodszorra, különösen barátok társaságában szórakoztató tud lenni, de az is biztos, hogy két végigjátszás nincs a Náci Zombikban.

Az első viszont legalább kifejezetten emlékezetes. Az új Sniper Elite nagyon dögösen néz ki, a zöldesre vett színpaletta tökéletesen passzol a lerombolt épületekhez és a vadítóan jól kinéző élőholtakhoz. Az ára alacsony, a gépigénye baráti, játékmenete egy snack egyszerűségével és nagyszerűségével ér fel – ez bizony telitalálat, 2013 első kiváló kooperatív élménye. Ennél több – pláne 11 euróért – nem is kell!



OKKULT FIZIKA

The Bridge

[ÍRTA MAHMUD] LEHETETLEN MÁRPEDIG LÉTEZIK – LEGALÁBBIS ÍGY FOGOD GONDOLNI, MIKOR FÁJÓ FEJJEL, KISSÉ SZÉDÜLVE, ÉS NÉHÁNY KERESETLEN SZÓT ELMORMOLVA KILÉPSZ A BRIDGE-BŐL. HA TÜRELMES VAGY. ELLENKEZŐ ESETBEN MÁR LAPOZZ IS TOVÁBB, MERT EZT A JÁTÉKOT BIZONY NEM NEKED TALÁLTÁK KI.

Te azonban, kedves zen buddhista barátom, acélozd meg idegeidet, és frissítsd fel ellustult elméd, mert az előtted álló kihívás láttán még egy fekete öves fizikatanár is sikítva rohanna aláírni a felmondását. Ha felkészültél, lássuk, mi vár a Hídon túl!

MERÉSZ KÍSÉRLET

A Bridge egy puzzle-játék, méghozzá a keményebb, billentyűzetverős fajtából. Az alapkoncepció első ránézésre meglehetősen egyszerű: minden szinten el kell jutnod a kijáratig, úgy, hogy közben magát a pályát is forgathatod. Ezzel a manőverrel azonban a gravitációt is manipulálod, amire a főhős mellett az összes mozdítható tereptárgy is a fizika törvényei szerint reagál. A plafonból így néhány kattintással padló lesz, és a világ szó szerint a fejére áll.

Nem csak az Antichamber dolgoztatja meg az agyunkat márciusban, de a The Bridge is. Csak nagyobb sikerrel.

Körszakállas, virtuális alteregónk életét ez a szürreális mechanizmus határozza meg. Miután egy fejére pottyanó alma felébreszti álmából, a névtelen tudós romos házában olyan elzárt kamrákat és dimenziókat fedez fel, melyek egyre ijesztőbben ellentmondanak a tankönyvekben oktatott valóságnak. Őt azonban ajtóról ajtóra hajtja előre kíváncsisága, hogy végül egy olyan fejfedezést tegyen, mely egyszer és mindenkorra leszámol a modern tudománnyal.

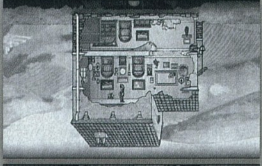
Kutatásának zavaros történetét az egyes fejezetek végén felsejlő idézetek foglalják össze (tudományfilozófusok előnyben), és ha ezek nem is nyitják fel a harmadik szemünket, maguk a pályák mindenképp megkövetelnek egy elvontabb látásmódot. Akik ismerik Maurits Escher munkásságát, a képek alapján már nyilván sejtik, miről is van szó: az egyes szintek úgynevezett lehetetlen építmények, ha úgy tetszik, optikai illúziók, melyek gyakran már a legalapvetőbb interakció nélkül is képesek összezavarni a játékost.

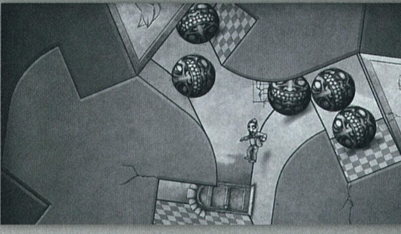
A fura dimenziókban bolyongva ráadásul nem csak a tájékozódással gyűlik meg a bajunk, hiszen mindegyik fejezet bevezet egy-egy új mechanizmust, ezek kiismerése és okos használata pedig elengedhetetlen lesz a továbbjutáshoz. Körülírásuk ugyanakkor legalább akkora nehézséget okoz, mint az utolsó szintek teljesítése – sőt bevallom, még a második végigjátszást követően sem értettem meg teljesen az összes ilyen elem működési elvét. Apropó végigjátszás! Bár a Bridge huszonnégy pályája még a szédítő kihívás ellenére is viszonylag gyorsan (nagyjából három óra alatt) teljesíthető, a valódi agytorna csak ezután veszi kezdetét. A címadó Hídon való első átkeléssel ugyanis megnyílnak az egyes szintek tükrözött, alternatív verziói, melyek számos extra akadállyal megtoldva gyakran már tényleg lehetetlennek tűnő feladatok elé állítanak, így a második végigjátszás akár kétszer tovább is tarthat az elsőnél.

A MELLÉKELT ÁBRA

De mégis miért áldozná valaki ilyesmire az idejét, ha sok esetben úgyis csúfos kudarc és durcás kilépés lesz a vége? Talán puszta kíváncsiságból? Vagy a jó öreg „csak azért is" virtus miatt? Nos, ritkán írok ilyet, de jelen esetben tényleg a látvány az, ami teljesen beszippant. Bár a Bridge eredetileg egy egyetemi projekt részeként látta meg a napvilágot, a diploma megszerzése

Azt se tudom, merre van előre, sőt, az sem biztos, hogy itt mi van fent, vagy éppen lent...





Ez már a második tesztünk, ahol felbukkan Maurits Escher neve. Szürreális márciusunk van.

után a botcsinálta fejlesztőpáros az utóbbi évek egyik legművészibb indie játékává kódolta át a programot. Az egyébként is lenyűgözően kreatív pályák megjelenítése elragadóan különleges: Mario Castañeda minden tárgyat és hátteret kézzel rajzolt meg, főszereplőnk és a mozgatható objektumok pedig folyton vibráló skiccek, melyekről már-már elhisszük, hogy minden egyes képkockával egy láthatatlan kéz festi őket újra meg újra a monitorra. A fekete-fehér stílus szintén telitalálat. A tervrajzszerű szinteken gyakran úgy éreztem, mintha egy megelevenedett folyamatábra szereplője lennék, a rendkívül visszafogott, melankolikus zenei aláfestés ugyanakkor egyfajta szorongató misztikumot kölcsönöz ennek a steril világnak. S bár magam is meglepődtem rajta, ez az érzés hívogató. Nem hagy nyugodni álmodban, reggel pedig már azon kapod magad, hogy még egyszer „utoljára" nekiveselkedsz az este félbehagyott pályának.

TÉTEL BIZONYÍTVA

Ebből adódóan a Bridge egy rendkívül addiktív logikai játék, mely a néha frusztráló nehézség ellenére is gyorsan elbolondítja a kihívás után sóvárgó elméket. A puzzle-világgal ismerkedő kíváncsiskodóknak sem kell azonban elkeseredniük, hiszen a fejlesztők egy idő-visszapörgető rendszerrel és néhány hasznos tippel igyekeztek nyitni a szélesebb közönség felé. Bár az indie játékok ritkán bővülnek letölthető tartalmakkal, én már napok óta fürkészem a készítők honlapját, ám egyelőre hiába. Szerencsére gyorsan eszembe jut a nemrég tanult mantra: a türelem a legnagyobb erény.

ADATOK

KIADÓ
The Quantum Astrophysicists Guild

FEJLESZTŐ
Ty Taylor; Mario Castañedas

MŰFAJ
logikai játék

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

1 GHz CPU, 128 MB VGA, 1 GB RAM, 500 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Ha egy remek logikai játékra, újszerű kihívásra, vagy néhány ráncra és ősz hajszálra vágysz, a Bridge-ben nem fogsz csalódni!

GRAFIKA:	90%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

PRO

Ötletes és addiktív fejtörők, gyönyörű grafikai stílus és magával ragadó, titokzatos atmoszféra.

KONTRA

Néha már frusztrálóan nehéz, a hátterekre és a zenére pedig ráférne még némi változatosság.

89%

MÉG HÁROM BŐR AZ INDIÁNRÓL

Assassin's Creed III
The Tyranny of King Washington
Episode 1: The Infamy

[ÍRTA **BATE**] ***Nem minden DLC-t tartunk a játékosok elleni bűnnek, és amikor először hallottunk az AC III alternatív történelmet megelevenítő kiegészítőjéről, azonnal felcsillant a szemünk. Aztán megérkezett a DLC, és szép lassan az arcunkra fagyott az elégedett mosoly...***

Az Assassin's Creed III nemcsak Desmond történetét zárta le véglegesen, de Connornak is olyan végjátékot írt, amit nem nagyon lehetne ostoba magyarázatok nélkül folytatni. A további tartalmakat biztosító DLC-k lehetőségét persze a Ubisoft sem hagyhatta ki, ám első blikkre úgy tűnt, hogy a kiadónál megtalálták azt a lehetőséget, amivel az alapjáték kimaxolását követően is fel lehet kelteni a rajongók érdeklődését. A The Tyranny of King Washington egy alternatív sztorival csábított el minket, amiben George Washington nem felszabadítóként, hanem véreskezű zsarnokként írja be magát a történelemkönyvekbe. Az összképet ugyan már az elején lerondította, hogy a kiadó három fizetős részre szabdalta a ránk váró új történetet, de ennek ellenére bizakodva kattintottunk ismét az AC III ikonjára, mert naiv módon azt hittük, hogy tényleg valami különleges extrát kapunk.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nincs

INFO

A The Tyranny of King Washinton egy három részre osztott sztorialapú DLC az Assassin's Creed III-hoz. Ennek első része a 2013. február 19-én megjelent The Infamy, amely 10 euróért vásárolható meg a Uplay Shopban. A második rész márciusban, a harmadik áprilisban várható.

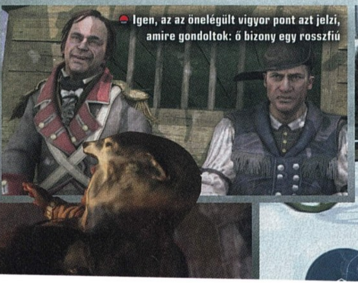
RÉGEN, VALAHOL EGY ALTERNATÍV UNIVERZUMBAN...

A kiegészítő meglehetősen körülményes beszerzését (erről lásd keretes anyagunkat) követően a játékba lépve a DLC saját menüpontként jelentkezik, így azok is bátran belevághatnak az alternatív kalandba, akik esetleg még nem fejezték be az alapjátékot (vagy el sem kezdték), ugyanis tényleg egy teljesen különálló tartalomról beszélhetünk, ami semmilyen módon nem befolyásolja a sima AC III-ban elért eredményeinket. Az indítás után hősünk mintha rossz álomból ébredne, de a „valóság" sokkal kegyetlenebb: Ratonhnhaké:ton ugyanis tisztában van az Assassin's Creed III-ban végbement eseményekkel, ám felriadva mégis halottnak hitt anyjával találkozik, aki ráadásul azzal a hírrel fogadja, hogy az őrült Washington király emberei éppen porig rombolják Concord városát. És ha ez még nem lenne elég, hamar kiderül, hogy ebben a világban a főszereplő sosem vált asszasszinná (a Connor nevet sem kapta meg), így egyszerű indiánként kell felvennie a harcot az Éden Almájától megtébolyult Washingtonnal, és az ő mindenre képes alattvalóival...

A felvezetés tehát tényleg kellően ígéretes, azonban a játékban elmerülve nagyjából húsz perc után világossá válik, hogy csak az alapötletet illetően voltak kreatívak a fejlesztők, minden más kifejezetten középszerűre sikeredett.

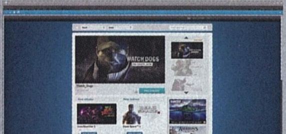
EZT LÁTTAM MÁR VALAHOL...

Az ébredést követően a cselekmény azonnal a dolgok sűrűjébe hajít minket, azaz pár



Igen, az az önelégült vigyor pont azt jelzi, amire gondoltok: ő bizony egy rosszfiú

VAJON VAN-E ROSSZABB RENDSZER A UPLAY-NÉL...?



Az utóbbi években nagy divat lett, hogy a kiadók saját digitális felületet készítenek, így az EA-s Origin után megjelent a Ubisoft-féle Uplay is, ami mára kikerülhetetlen platform azok számára, akik olyan játékokkal akarnak játszani, mint az Assassin's Creed vagy a Far Cry legújabb részei. Persze nem lenne ezzel semmi baj, ha a rendszer rendesen (vagy logikusan) működne – de sajnos erről szó sincs, és ez ismét bizonyítást nyert, mikor a The Tyranny of King Washington első részének vásárlására adtuk a fejünket. Az Assassin's Creed III-at lemezről telepítettük újra, és már azon megütköztünk, hogy az aktuális frissítéseket nem egyben, hanem verziószámonként kellett leszednünk, tehát amikor már azt hittük, hogy készen áll a program a futtatásra, akkor rendre egy újabb frissítési ablakba ütköztünk. A negyedik letöltés után aztán végre elindult a játék, de a programon belülről természetesen nem lehet megvásárolni a játékot, így mehettünk vissza a Uplay alkalmazásba – ahol hiába van Ushop fül, ott a DLC-t nem lehet megtalálni, ahhoz fel kell menni a webes felületre, és ott kell megvenni a kiegészítőt. Ha ez sikerül, kapsz egy e-mailt, benne a kóddal, azt aktiválnod kell az Assassin's Creed III „Redeem" menüpontja alatt, majd egy külső linkről (még véletlenül sem a Uplay-en belülről) le kell tölteni a több mint egy gigás csomagot, azt külön telepíteni, majd ha ez mind megvan, akkor végre el fog indulni a megvásárolt DLC. A kérdés ezek után persze csak az, hogy ha 2013-ban a Ubisoft nem tud egy logikusan működő, praktikus rendszerrel előállni, akkor miért erőlteti azt a játékosokra, vagy miért nem másol le olyan szolgáltatásokat, amik rendesen működnek? Mondjuk a Steamet.

„Minden nap egy alma, és a doktor alma" – tartja a mondás, de az Éden Almája esetében ez a népi bölcsesség nem igen állja meg a helyét

percnyi játék után már egy feldúlt városban találjuk magunkat – ám hiába a mesterségesen gerjesztett izgalom, a játékélmény az Assassin's Creed III legrosszabb pillanatait idézi, méghozzá hosszú tömött sorokban. A DLC első negyven perce lényegében másból sem áll, mint hogy átvezető videókat nézünk, és loholunk anyánk nyomában (akit sosem szabad hosszú időre szem elől tévesztenünk, különben jön a szinkronvesztés és a legutóbbi mentési pont), és igyekszünk helytállni a jelentős túlerő közepette. Harc követ harcot, és egy idő után azt mormogjuk magunk elé, hogy most már igazán történhetne valami érdekes is. Néha ugyan „hatástalanítani" kell pár lőporos hordót, illetve jut hely egy kis ágyúzásnak is, de a már unalomig ismert elemek ötlettelen felhasználásának köszönhetően a kiegészítő eleje így is rettentően monoton, illetve a folyamatosan felmerülő korlátoknak köszönhetően helyenként még kifejezetten idegesítő is.

Aztán egy ponton jön a kötelező (bár eléggé elcsépelt) fordulat, és kapunk egy kis szabadságot, ami sajnos abban merül ki, hogy az eredeti játéktérhez képest zsebkendőnyi területen a kötelező feladatok mellett lehetőség van civilek megsegítésére, konvojok megtámadására, illetve kincsesládák és emléktöredékek begyűjtésére. A végső cél persze az, hogy véget vessünk Washington rémuralmának (persze csak a harmadik epizód végén), de az odáig vezető út a szokásos: a nagy ember előtt még a hűséges csatlósokat kell levadászni – nagyon eredeti, tényleg.

Ha nem lennénk profi AC-játékosok, simán gondolhatnánk, hogy ez itt egy szorult helyzet

ÉRTÉKELÉS

BATE

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6700 3 GHz vagy AMD Athlon 64 X2 6000 CPU, 2 GB RAM, 512 MB SM 4.0 VGA, 1,5 GB HDD + alapjáték

Egy alapvetően ígéretes ötlet izzadságszagú és teljesen közepes megvalósítása, s mindezt a Ubisoft megspékelte egy kellően arcátlan lehúzással is.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

Van benne pár érdekes újítás, és maga az alapötlet egészen érdekes.

KONTRA

Az első epizód pofátlanul rövid, ehhez mérten nevetségesen drága, a játékélmény pedig az Assassin's Creed III legrosszabb pillanatait zsúfolja össze másfél órába.

60%

INDIÁN VÉR

A The Infamy DLC egyetlen pozitív tulajdonsága, hogy az asszasszin kiképzés hiányában (rejtett pengénk azért így is lesz...) előtérbe kerül főhősünk indián mivolta, és egy meglehetősen durva „spirituális utazást" követően két speciális képességre teszünk szert. Egyrészt képessé válunk szellemfarkasok megidézésére, akik kérdés nélkül segítenek nekünk a harcokban, illetve mi magunk is láthatatlan szellemformát ölthetünk, így még könnyebbé válik a lopakodás.

Ez utóbbi esetében egyedül arra kell figyelnünk, hogy a speckó képesség belőlünk táplálkozik, így alkalmanként a szokásos rejtekek (bokrok, szénakazlak) egyikében meg kell pihennünk, hogy visszatöltsük az életerőcsíkunkat. Ezen felül egyetlen újdonsággal találkozhatunk még, ez pedig a vadászkutyák megjelenése, akik messziről, és megbújva is kiszúrnak minket, és csak csalival tudjuk leszerelni őket – kár, hogy a DLC-ben mindössze egyszer kerülünk olyan helyzetbe, hogy emiatt aggódnunk kellene.

Ám hiába az alapvetően ötletes elemek megjelenése, ezeknek a használata csak megkönnyíti a korábban már számtalanszor végrehajtott feladatok ismétlését, valódi élvezeti faktorral nem nagyon ruházzák fel a játékot. Ez egyébként azért is igen durva, mert a három DLC-re szabdalt történet első fejezetének végigjátszása az AC-veteránok számára másfél óránál több időtöltést nem nagyon fog biztosítani. Persze ez az idő kitolható az egyes szekvenciák 100%-os teljesítésével, illetve a teljesen érdektelen opcionális feladatok megoldásával, de valóban szórakoztatóvá ettől még nem válik a kiegészítő.

A UBISOFT A PÉNZEDET AKARJA

Lapunk készítésével egy időben látott napvilágot egy olyan sajtóközlemény, amiben a Ubisoft vezetősége azt nyilatkozta, hogy a jövőben szeretnének sokkal jobb kapcsolatot fenntartani a játékosokkal (kifejezetten a PC-sekkel), mint eddig. Ez nagyon szép dolog, de az is biztos, hogy ezt a baráti kapcsolatot nem ezzel a DLC-vel fogja ápolni a kiadó. Azt már megszokhattuk, hogy az ilyen-olyan kiegészítők minősége meglehetősen hullámzó, de csak a vak nem látja, hogy milyen pénzéhes stratégia húzódik meg a The Tyranny of King Washington DLC-trió megjelentetése mögött. Ha az első epizódot nézzük, akkor a három rész összesen nagyjából 5-6 óra plusz játékidőt biztosít, s mindezért 30 eurót igyekszik legombolni rólunk a kiadó, hiszen a fejezeteket egyenként 10 euróért (2800-3000 forintért) lehet beszerezni. Látva a minőséget és a hosszúságot, a három rész maximum együtt érne ennyi pénzt, de még így is csak azoknak, akik nem bírnak Assassin's Creed nélkül élni. A folytatás hiába kecsegtet városi környezettel (Boston), az első rész már elvette a kedvünket a további epizódoktól, és a Ubisoft hozzáállását tapasztalva már előre félünk az ősszel megjelenő, kalózos Assassin's Creed IV: Black Flagtól.

Ígéretesen kezdő, majd teljes középszerbe fulladó kiegészítő, amit ráadásul három részre szabdalva akarnak ránk tukmálni

„SPECIÁLIS" ERŐK

SPECIAL FORCES: TEAM X

[ÍRTA **CHOCHO**] **A multira kihegyezett lövöldéknek se szeri, se száma, így nem értjük, hogy egy két évtizedes múltra visszatekintő csapat miért egy újabb tucatprogram elkészítésére adja a fejét. Egy biztos: a Team X-nek előmelegített hely jut az év „jópofa játék, amivel senki sem játszott" kategóriájában.**

Amikor először hallottam a Zombie Studios többjátékos módra kihegyezett shooterének címét, meglepődtem, mert nem hittem volna, hogy a Medal of Honor: Warfighternél elő lehet állni ötlettelenebb elnevezéssel. Nos, az amerikai fejlesztőknek ez is sikerült, ami csak azért gond, mert a játékosok többsége nem valószínű, hogy hallott erről a semmiből előrobbanó lövöldéről, ami ráadásul igen semmitmondó címet is kapott, hogy még azokat is elijessze, akik épp nagyon unatkoznak és kíváncsiak a programra. Sajnálatos mindez, mert a Special Forces: Team X egyáltalán nem olyan rossz játék, sőt, egy kifejezetten korrekt TPS-ről van szó, ami még eredeti megoldásokkal is elő tud rukkolni. Ugyanakkor csodát nem várhatunk, hisz mégis csak egy 11 eurót kóstáló, kizárólag digitális úton terjesztett alkotásról van szó, melyet inkább a lelkesedés fűt, mintsem a szakértelem.

X-AKTÁK

A Team X a világ legegyszerűbb receptje szerint készült: végy két, különböző színű csapatot (igen, pirosakat és kékeket), dobd be őket egy raktárakból és kikötőkből álló, átlagos környezetbe, és hagyd, hogy szitává lőjék egymást az ezeréves aréna-shooterek szabályai szerint. Van azonban egy kis bibi: a Special Forces nem FPS, hanem harmadik személyű lövölde, egészen pontosan egy Gears of War másolat, a kevésbé igényes fajtából. Az irányítás az első gombnyomástól az utolsó kattintásig az Epic akciójátékát idézi, mi több, a fedezékeknek is a GoW-ban megismert hangsúlyos szerep jut. A Team X-ben nyílt terepen lövöldözni kész öngyilkosság, és eleve a pályatervezés is a fedezékrendszer használatát erőlteti. Minden felület, objektum vagy úton felejtett targonca potenciális védelmi állás, mi pedig a szóközre tapadva ugorhatunk mögéjük, hogy meglepetésszerű sorozatokkal operáljunk. Bár ebben a koncepcióban annyi eredetiség sincs, mint amennyire egy homokszínű baseballsapka divatosnak mondható, el kell ismerni, hogy a dolog ennek ellenére működik. A Special Forces: Team X egy addiktív shooter, kellően bő játékmód felhozatallal és egy tapasztalati pontokon alapuló fejlődési rendszerrel. Bár tény, hogy nincs túl sokféle feloldható fegyver vagy ruhadarab, mégis jó érzés egyre macsósabbá tenni a karakterünk kinézetét, a különböző, fegyverekhez megszerezhető kiegészítőkről (hangtompító, lézerirányzék stb.) már nem is beszélve. Sőt, kioldhatunk aktív és passzív képességeket is, úgymint ideiglenesen gyorsabb mozgás, vagy az ellenséges aknák automatikus felfedése, illetve szerezhetünk idomított dobermannokat, melyek rárontanak a közelünkben lévő ellenfelekre és szétcincálják őket – ez utóbbi funkció nagyon szórakoztató, szívesen viszontlátnánk egy Call of Dutyban is.

ADATOK

KIADÓ **Atari**
FEJLESZTŐ **Zombie Studios**
MŰFAJ **multiplayer TPS**
MULTI **van**

GÉPIGÉNY

Kétmagos CPU; 256 MB VGA; 2 GB RAM; 1 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Team X egy közepes játék, amivel mégis el lehet ütni pár kósza órát. Ha nagyon unatkoztok, ajánlható, bár a magazinban bemutatott egyéb játékok mellett nem hiszem, hogy komoly létjogosultsága van..

GRAFIKA: **60%**
HANG: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

A pályák „összeszerelése" érdekes, és a játékmenettel is minden rendben van.

KONTRA

Alig van benne újdonság, a kivitelezés közepes, és a stílus igényesebb képviselőivel Dunát lehetne rekeszteni.

60%

„MOST IMPORTANT THING: WIN!"

Mindehhez a mókához csúnyácska, de egyedi grafika és közepes hanganyag dukál, nulla zenével – sajnos sok helyen látszik a játékon, hogy a fejlesztőknek meg kellett húzni azt a bizonyos nadrágszíjat. Ugyanakkor a Zombie Studios megpróbálta a legtöbbet kihozni a játékból. Bár a Team X nem szép, legalább stílusos, ugyanis a műfajtól szokatlan cel-shading grafikai eljárásnak hála úgy néz ki, mint egy mozgó képregény. Bár már ez is érdekes tulajdonsága a játéknak, nem emiatt lesz emlékezetes, hanem azért, mert nincsenek benne a klasszikus értelemben vett pályák. Helyettük minden térkép három modulból áll, melyeket a meccsek előtt kell sorra megszavaznunk. A két szélső modul hatféle, a középső háromféle lehet – tessék, a házi feladat kiszámolni, hogy ez alapján pontosan hányféle variáció lehetséges! Remek ötlet ez, melynek köszönhetően minden játék új élmény, és nagyon nehéz memorizálni, melyik összeállítás esetén hol vannak a legjobb mesterlövész- vagy rajtaütés-pontok. Ugyanakkor sajnálatos, hogy emiatt a környezet mindig egyhangú lesz, azaz gyakorlatilag egyetlen területen játszunk, csak mindig egy kicsit megvariálva. Ha lenne még négy-öt különböző terep (dzsungel, belváros, irodaház) akkor máris sokkal jobb lenne a játék. De nincs, és ez lerontja az összképet, de rendesen.

Ti láttatok már ilyet? Ebben a játékban kézrátétellel lehet robbantani! Az ész megáll!

Hiába van benne pár eredeti ötlet, a Team X sajnos összességében elég közepes játék, nem tud kiemelkedni a tömegből

AJÁNLHATÓ?

Jó kérdés, hogy ajánlható vétel-e a Special Forces: Team X, és ha igen, akkor kiknek. Az a baj, hogy bár nem rossz a játék, sajnos kevés igazán vonzó tulajdonsága akad. Az összemixelhető pályák jópofák, szívesen látnánk ilyet egy kidolgozottabb AAA-kategóriás programban, de tesztünk alanyában nem sikerült kiaknázni a rendszerben rejlő lehetőségeket. A játékmenet szinte semmilyen újdonságot nem tartogat, és a tálalás sem egészen olyan, amilyenre 2013-ban vágyunk. Most elő lehet hozakodni a 11 eurós árral, de ez sem releváns érv, mert a multiplayer shooterek piaca régóta telített, és nem véletlen, hogy az olcsó fejlesztések kerülik ezt a stílust, mint a tüzet. Mi sem jósolunk nagy anyagi sikert ennek a programnak.

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

ÉVES, FÉLÉVES ÉS NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS VÁLASZTHATÓ BÓNUSZ PC-S JÁTÉKKAL!

Dead Space 3

Negyedéves (3 lapszám) 10 990 Ft
Féléves (6 lapszám) 14 990 Ft
Éves (12 lapszám) 21 990 Ft

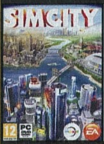
MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

Crysis 3

Negyedéves (3 lapszám) 10 990 Ft
Féléves (6 lapszám) 14 990 Ft
Éves (12 lapszám) 21 990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

SimCity



Negyedéves (3 lapszám) 10 990 Ft
Féléves (6 lapszám) 14 990 Ft
Éves (12 lapszám) 21 990 Ft

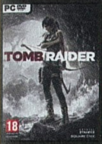
MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

BioShock: Infinite

Negyedéves (3 lapszám) 11 990 Ft
Féléves (6 lapszám) 15 990 Ft
Éves (12 lapszám) 22 990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

Tomb Raider



Negyedéves (3 lapszám) 10 990 Ft
Féléves (6 lapszám) 14 990 Ft
Éves (12 lapszám) 21 990 Ft

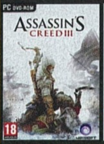
MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

StarCraft 2: HotS

Negyedéves (3 lapszám) 11 990 Ft
Féléves (6 lapszám) 15 990 Ft
Éves (12 lapszám) 22 990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

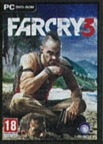
Assassin's Creed 3



Csak éves előfizetéssel
(12 lapszám)
20 990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

Far Cry 3



Csak éves előfizetéssel
(12 lapszám)
20 990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 PC Guru magazin) SSD MEGHAJTÓVAL!

Kingston SSDNow V+300 60 GB meghajtó

Új előfizetéssel: 27 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 26 990 Ft

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 PC Guru magazin) GAMER EGÉRREL!

ASUS UX300 GAMER EGÉR

Új előfizetéssel: 11 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 10 990 Ft

Ha előfizetsz egy évre, 2013-ban az alábbi játékokat biztosan megkapod a magazin mellékleteként:

- Arcania: Fall of Setarrif
- Alan Wake
- Alan Wake: American Nightmare
- Painkiller: Hell & Damnation

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a pcguru.hu! www.pcguru.hu/elofizetes
Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

NÉPEK CSATÁJA!

MARCH OF THE EAGLES

[IRTA TIKA] **Ahogy a minőségi óragyártás összekapcsolódott Svájc nevével, úgy a grand strategyk készítése is a svédekkel. A Paradox ráadásul nem csak precíz, de alapos is, ők ugyanis kétféle történelmi eseményt ismernek: az egyik, amit már betábláztak a Clausewitz-féle motorba, a másik pedig, amit még nem. Ezúttal Napóleon sem úszta meg...**

A svéd fejlesztők és a grand strategyk kapcsolata tizenöt éves, igen gazdag múltra tekint vissza, gyakorlatilag a második világháborútól az ókorig bármely kontinensre és jelentősebb történelmi személyre kapásból lehetne sorolni a precedenseket, és legyen szó akár a Hearts of Ironról vagy a Crusader Kingsről, mindegyikben egyedi módon keverednek a táblás- és valós idejű elemek. A műfaj ugyanakkor alaposan kimeríti a „nem a külső számít" közhelyet, tehát a szívizmokat itt aztán biztos nem remegtetik meg a csatajelenetek. A játszótér többnyire maga a földgolyó (most pl. épp „csak" három kontinens), a tologatható bábuk pedig néha százezres seregeket jelentenek. Az ütközetek mindegyike egy stilizált felületen zajlik, és némi önjelölt imperátor-beütés vagy történelmi érdeklődés szükségeltetik, hogy el is tudjuk képzelni, amint az egyik fél szárnyai felmorzsolják, majd összeroppantják a szemben álló sereget. A March of the Eagles sem kivétel ezen a palettán, legfeljebb csak annyiban,

Ha a dizájnerünk rendesen rakja be ezt a képet, akkor még Magyarország is látszott volna rajta, és elsüthettünk volna valami jó kis hazai poént, de így...

tömböket, amelyek képesek győzelemre juttatni a kiválasztott nemzetet. A nyolc nagyhatalom (franciák, angolok, poroszok, svédek, oroszok, spanyolok, osztrákok és törökök) képviseletében most nem egy homályos „csak éljük túl" utalással markoljuk

Ugyan csak étvágygerjesztő a Europa Universalis IV előtt, de még így is érdemes kipróbálni, ha csíped a grand strategyket

hogy a megszokott sandbox jelleg helyett egy szűk időintervallumban lehet az európai nemzetek torkára lépni, és a recept is kissé harciasabbra sikeredett az átlagosnál.

A napóleoni éra legmozgalmasabb éveit betárazó időszak (1805-1820) tulajdonképpen nem rejt nagy meglepetéseket. A franciák már túl vannak az itáliai és egyiptomi hadjáraton, két komoly nemzetközi összefogást is szétvertek, Bonapartét császárrá koronázták, és épp újfent hadban állnak Angliával, miközben az egész világ lélegzetvisszafojtva figyel. Az új koalíciók még csak most formálódnak a háttérben, és a játék egyik alapköve éppen az, hogy éljünk a diplomácia által részben felkínált új lehetőségekkel, hozzunk létre olyan hatalmi

meg az egeret, hanem a tökéletes szárazföldi és tengeri dominanciát kell kivívnunk a megadott célok (városok, kikötők birtoklása) elérésével. A kisebb országok értelemszerűen a darálóba kerültek, ami pedig az erőviszonyokat illeti, minden nép saját egységekkel, vezetőkkel és néhány, csak rá jellemző nemzeti ideával áll a startvonalhoz, így aztán a franciáknál félelmetesebb szárazföldi erőt nem nagyon látunk majd, Angliát pedig szinte lehetetlen a tengeren megszorítani.

FRISSEBB, LÁGYABB, JOBB?

A látvány jó főpróbája az Europa Universalis 4-nek, amely hamarosan hasonló, kicsit továbbfaragott – eredetileg a Crusader Kings 2-ből származó – grafikai felület-tel jelentkezik majd. A domborzatot, még

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Paradox Development Studio

MŰFAJ
grand strategy

MULTI
32 játékos

INFO

A March of the Eagles 2013. február 18-án jelent meg, és igazodva a Paradox üzletpolitikájához, digitális formában érhető el. A legkedvezőbb számlázás – 14,99 euró – a cég webshopjában várnák, míg a Steamen vagy a Gamersgaten 19,99 eurót kell kipengetni érte.

ha érzünk is némi késztetést az évszakonkénti parádéba csomagolt európai látképre, minden épeszű ember a tizedik másodpercben átkapcsolja a politikai dimenzióra, így végre világosan kivehetők az országhatárok, és a sárga osztrák lobogók sem olvadnak bele az Alpok lejtőibe. A keretrendszert nevezhetjük ízlésesnek, ugyanakkor lebutított/fejlesztett (ki hogy éli meg...) verziója az EU3-nak – tömören szólva a March of the Eagles minden olyan elemet takarékra tett, ami nem kötődik szorosan a gyors hadviseléshez. És a dolog működik! A provinciák termelik a pénzt, a játékos pedig újabb és újabb sorhajókat, ágyúkat és formációkat állíthat be a gyártási sorba, amely egyébként példásan egyszerű és felhasználóbarát lett. Néhány új szállítóhajóért itt nem kell az összes kikötővel rendelkező tájegységet egyesével

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KÉSZÜLJ A HÁBORÚRA!

A játék úgy működik, hogy a büdzsé legnagyobb szeletét a katonák fenntartása harapja ki, tehát a béke éveiben (ha lesznek ilyenek) ne a mozgósításra koncentráljunk (kivéve a hadihajók építését, mert egy sorhajó majd egy évig készül), hanem fejlesszük fel a lehető legtöbb tartományt. Igyekezzünk toborozható emberanyagot (manpower) felhalmozni, akiket gyorsan mozgósítani lehet.

ÖSSZEVONT HADERŐ

A dandárokat minél előbb seregekbe kell szervezni, tehát egy helyre mozgatni és a „Merge" funkcióval összevonni, majd a C-I-C (főparancsnok), illetve a seregtestek pozícióján látható sziluettekre kattintva tábornokokat rendelni az egyes részekhez. Nem sok értelme van elaprózni a birodalmunkban összeverbuvált százezres embertömeget, kivéve a kisebb államok bekebelezésénél.

CSELESEN, CSELESEN

Ahhoz, hogy taktikai manővereket tudjunk beállítani – „Go to detail view" a sereg paneljének jobb alsó sarkán, majd a seregtestek feletti ikonok –, az egyes szárnyaknak meg kell felelni bizonyos kritériumoknak. Például a jobb szárnyon előkészített támadáshoz (Deliberate assault) szükség lesz egy tábornokra és a szárnyban legalább 20% gyalogságra, valamint 10-10% tüzérségre és lovasságra.

Ha nem lennénk jártasak a XIX. századi töriben, azt hihetnénk, hogy az oroszok már a spájzban vannak

végigmasszírozni, elég, ha az összesített táblázatban bekapcsoljuk a szűrést a vízi egységekre, azon belül pedig a „transport ship" változatra, és máris beikszelhető, hogy mely városok kezdjenek bele a hajóépítésbe, ráadásul azt is látod, hogy melyik tudja gyorsabban előállítani ugyanazt a típust. Nagyon barátságos a pénzügyi szemlélet is, a több provincia több adót, ergo gyorsabb hódítást jelent, az új hódítás pedig több alárendelt nemzetet (kvázi vazallussá tett állam), ami így még több pénzt eredményez, illetve további dukátokat szerezhetünk koalíciós hadisegélyek, kölcsönök és véletlenszerű eseményekből befolyó nyereség formájában.

ÖSSZEFOG FÉL EURÓPA?

A March of the Eagles jól megtanulta a leckét, és igyekszik a megváltozott (pontosabban az általunk megváltoztatott) eseményeket beplántálni az írott történelem kereteibe. Teszem azt, Napóleont megszemélyesítve tudjuk, hogy az 1805-ös év elején egy új, nagy franciaellenes koalíció alakult (angol-osztrák-porosz-orosz), de ha a játékban sikerül a Habsburgok háborúba lépését megakadályozni, akkor az angol politika (tehát az MI) más szövetségeseket keres, és a képességeit kitűnően jelzi, hogy a svédek mellett még olyan kis nemzeteket is meg tud nyerni, mint Szicília vagy a portugálok. A hadvezetés és a stratégiai rész Paradox minőségű, tehát nehéz fogást találni rajta, mondhatni szinte tökéletes. Az egyetlen zavaró tényező (ez mondjuk némiképp általános kórkép), hogy egy már szétvert sereg maradványait árkon-bokron, a totális megsemmisülésig kell üldözni (és kismilliószor elpáholni), továbbá a gyengébb erők automatikusan másik provinciát választanak, ha keresztezni akarod az útjukat, és ez a macska-egér harc... brrr...

A GRANDE ARMÉE...

A játék számos diplomáciai elemet tartalmaz, a legyőzött államok annektálásától a nagy koalíciók, expedíciós erők szervezéséig, és ha éppen nem állunk háborúban, néhány jól megválasztott sértéssel, vagy direkt egy hadüzenettel tehetünk róla, hogy a helyzet megváltozzon. Ekkor pedig útnak indíthatjuk a hadakat. A legkisebb harci egység a dandár (brigade), ha több dandárt – akár különböző típusokat, pl. huszárokat, tüzérséget, gyalogságot – fogunk össze, azok sereget alkotnak, a seregen belül pedig szabadon áthelyezhető a főerő a jobb szárny, a bal szárny, és a tartalék rubrikájába. Az egyes seregtestek élére tábornokokat helyezhetünk (korabeli történelmi figurák manőverezés, támadás és védekezés értékekkel), sőt a csata előtt egyfajta hadrendet (csatatervet) is kreálhatunk a viselkedési mutatókkal. A szárnyakról indított késleltetett támadások, ellenlökések ereje vagy a centrum defenzív stratégiája, a seregtestek összeállítása mind-mind döntő tényező lehet. És ekkor még mindig csak a felszínt karcolgatjuk, ugyanis a hol, a hogyan és a mikor sem mindegy. Az utánpótlást például meghatározza a hazai infrastruktúra vagy a kisegítő alakulatok jelenléte, továbbá számít, hogy milyen az időjárás! Folyón átkelve, vagy hegyi lejtőkön beesve a csatatérre, nos, ne várj kedvező fogadtatást. A gyengébb

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

P4 2,4 GHz, 2 GB RAM, GeForce 8800 vagy ATI X1900 VGA, 2 GB HDD

Ez egy Europa Universalis némileg kiherélve, de taktikailag továbbgondolva. Ha valaki a komolyabb mélységeket hiányolná – vallás, társadalom, pénzügy – azt is megértem, de ettől függetlenül egy próbát megér.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Kellemes időszak, remek stratégiai lehetőségek, és az érzés, hogy megváltoztathatod a történelmet.

KONTRA

Látványban van hová fejlődnie, a valós idejű csapatmozgásokban az idegesítő macska-egér játék és a területfoglalás sem az igazi.

70%

Hiába, azt a határjelző vonalat gyönyörűen rajzolták meg a fejlesztők. Nem lehet belekötni.

hadvezetés rosszabb döntéseket szül a kritikus pillanatokban, és vajon a kohézió és a morál hol lesz, amikor a világ végén hadakozol egy jól felszerelt, hazai földön álló hadsereggel? Tulajdonképpen nehezebb lenne azt felsorolni, hogy mi mindenre nem gondoltak a svéd fejlesztők, mint azt, hogy mire igen; például a történelemből jól ismerjük a Grande Armée pusztulását, és nem véletlen, hogy a felperzselt föld taktika itt is kivitelezhető. A területek elfoglalása és megtartása viszont nem épp ideális, a hátrahagyott dandár még egy erődben sem képes semmiféle ellenállást kifejteni...

EGY ÚJABB WATERLOO?

Ennek a rövid (alig 15 év) kiruccanásnak vannak kellemes velejárói. A provinciák babusgatása tulajdonképpen elég egyszerű, kikötő, erőd, utánpótlásdepó, utak (gyorsabb mozgás, jobb ellátmány) és az adott régió felfejlesztése található csak az építkezés menüpont alatt, de ez gyakorlatilag le is fed mindent. Az Europa Universalisból ismerős nemzeti ideák is szinte kivétel nélkül a hadsereget erősítik. A játék egyébként nem véletlenül koncentrál a diplomáciára és a hadvezetésre, ugyanis a rendelkezésre álló időszak annyira tömény és sűrű, hogy emellett már szinte lehetetlen odafigyelni bármi egyébre. A szabadon megállítható és gyorsítható játékmenet elvileg partner ebben, ám még így is komoly kihívás, hogy minden közelítő inváziós flottát és sereget időben lereagáljunk. Tulajdonképpen a játék legnagyobb erénye egyben a legnagyobb gyengéje is, nevezetesen egy rövid időszakba sűrít mindent, és hiányoznak a komolyabb békés átmenetek.

TERVEZZ ELŐRE!

Az előre beállított taktikák többnyire egy-egy jól körülírható helyzetben működnek optimálisan, például a túlerőben lévő ellenfél esetén a Hold vagy az Entrenched Defence, míg mondjuk a Counter-Punch a gyengébb ellenséget tizedeli meg. Fontos, hogy minden taktikához véletlenszerű események kötődnek csata közben, a Holdnál például várható egy masszív tüzérségi bombázás bónuszként.

KICSI A BORS!

A diplomácia résznek számos buktatója van, tehát kisebb nemzetek is lehetnek apró dominók egy olyan sorban, amit nem kellene felrúgni. Egy jó kapcsolatokkal rendelkező Bajorország megtámadása például máris ránk szabadíthatja a poroszokat, ezért aztán alaposan tanulmányozzuk, hogy a kis országok függetlenségét mely államok garantálják, és kivel állnak baráti kapcsolatban.

NE MINDEN FRONTON!

A folyamatosan alakulgató koalíciós erők miatt kezdetben törekedjünk egy stabil egyensúlyi helyzetre, és a lehetséges későbbi ellenfelek lenyugtatására. Nem mondom, hogy lehetetlen győzni, ha 3-4 nagyhatalomnál egyszerre nyílott ki a bicska, de nem is könnyű. A legfontosabb, hogy Napóleon taktikáját követve soha ne várjuk meg, míg a szövetséges erők egyesülnek.

NELSON AZ ÚR A TENGEREN!

A játék tökéletesen tükrözi az erőviszonyokat: az angolok nemcsak uralják a tengereket, de a gyalogságot is a legváratlanabb pillanatokban tehetik partra, ott, ahol az ellenség a legkevésbé számít rá. Az oroszokat a végtelen távolságok segítik, a Habsburgok előnye a sok kis ütközőállam és az Alpok, a svédek és a poroszok pedig igencsak próbára teszik a diplomácia érzékünket.

ISTENKÁROMLÁS?

GOD OF WAR ASCENSION

[ÍRTA CHOCHO] **A God of War: Ascensiontől elég sokat vártunk, noha voltak vészjósló ómenek. Az eredmény pedig, bár nem lett rossz, kétségkívül elmarad attól a magas színvonaltól, amit a mára klasszikussá vált trilógia prezentált. De sebaj, most már lehet multizni is, hurrá!**

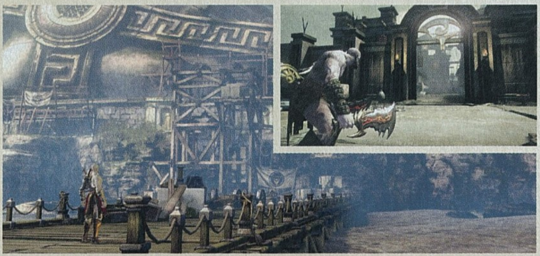
A PlayStation 3 utolsó évét igazi titánokkal ünnepli a Sony: tavasszal God of War, nyáron The Last of Us, ősszel Beyond, télen pedig érkezik a PS4 – a japán konzol szerelmesei nem is lehetnének ennél boldogabbak. Azaz hogy de: ha mondjuk a God of War: Ascension több lenne egy kísérletnél, ami a GoW-sorozat rajongóinak multiplayer-érzékenységére irányul. Bár Kratos előzménysztorija nem rossz darab, sajnos a PSP-s részeket leszámítva ez a leggyengébb epizód a szériában, ami elsősorban az újdonságtól való elzárkózásnak köszönhető.

ISTEN HARAGJA

Kezdjük mindjárt a sztorival, ami egy hatalmas, kihagyott ziccer. Ha vettek egy pillantást a lap alján látható kronológiára, akkor az Ascensiont nyugodtan a lista elejére illeszthetitek, ez a játék ugyanis azt meséli el, hogyan szegte meg Kratos Árésznek tett fogadalmát. Akik ismerik a spártai tábornok tragikus történetét, tudják, hogy egy szívszorító, drámai, személyes tónusú játékot vártunk, mely végre hősünk emberi oldalát is megcsillanthatja. Nos, ehhez képest kaptunk egy unalmas, vontatott sztorit, amiben Kratosnak alig jut szerep. Persze, ő a főhős, és ezért minden átvezető videóban a középpontba kerül, csak épp semmivel sem több az előző részek rideg gyilkológépénél. Ugyan a fejlesztők próbáltak humánus elemeket csempészni a karakterbe, azért nem vitték túlzásba a dolgot, sőt, direkt visszafogták magukat, nehogy a rajongók elégedetlenek legyenek. Nyilván mi sem látnánk szívesen egy minden kentaur lefejezése után sírva fakadó spártai szellemet, de azért a szokásos sallangok ismételgetése igazi csalódás.

Ráadásul az Ascension nem egy hosszú játék, 8-10 óra alatt a végére lehet érni, ennyi idő pedig pont elég hozzá, hogy megunjuk az átlagos átvezetőket és a szokásos narrációt. Igaz, utóbbi igyekszik ugyan összefogni a pályákat, de az ember 2-3 óra elteltével már oda sem figyel rá, hogy mit miért csinál, sőt személy szerint nekem már az is nehezemre esett, hogy kövessem a történetet – na nem azért, mert olyan bonyolult, hanem mert annyira nincs kihatása a játékmenetre. Csak daráltam a pályákat szép sorban, és bár néha eszembe jutott, hogy jó lenne tudni, hol vagyok éppen, annyira azért nem izgatott a dolog, hogy az itt-ott elszórt naplólapokat végigolvasva elmélyedjek a játék világában.

Kevés olyan karakter akad, aki annyit szenvedett volna élete során, mint Kratos. Szomorú hír, hogy a Sony egy darabig még biztos nem hagyja őt pihenni.



ADATOK

KIADÓ
Sony

FEJLESZTŐ
Sony Santa Monica

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
8 fős kompetitív

INFO

A God of War: Ascension egy előzmény a híres sorozathoz, mely elsőként tartalmaz többjátékos lehetőségeket. A játék kizárólag PS3-ra jelent meg, és 2013. március 13. óta kapható kereskedelmi forgalomban.

OLIMPOSZ TÚL MESSZE VAN

A sztori tehát nem az igazi, és bár a játékmenet rendben van, sajnálatos módon semmi újat nem hoz a sorozatba. Hack 'n' slash mészárszéket kapunk, ami a stílus velejárójaként monoton harcokból, pofonegyszerű logikai feladványokból, akcióbuborékokból és egymást teljesen lineáris sorrendben követő pályákból áll, megszakítva kisebb-nagyobb bossharcokkal, melyek a sorozat védjegyének számító, ámbár dög unalmas Quick Time Eventekben teljesednek ki. Az Ascension meg sem próbál eredeti vagy kiemelkedő lenni, és ennek az óvatos játéktervezés az oka. Persze ez végső soron érthető, és a játékélménnyel nincsenek is problémák, úgyhogy kár lenne sokáig csikorgatni a fogunkat emiatt, ám ez mégsem változtat azon a szomorú

GOD OF WAR IDŐVONAL

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

2008

Platform: PSP/PS3 • **Megjelenés:** 2008/2011

Az első PSP-s epizód, mely Kratos tízéves isteni szolgálata alatt játszódik. Hősünket Attikába küldik, hogy segítsen megállítani a perzsa hadsereget – ez sikerül is, még a királyuk sem menekülhet meg!

GOD OF WAR

2005

Platform: PS2/PS3 • **Megjelenés:** 2005/2010.

Az első GoW, ami Kratos tízéves szolgálata után játszódik. A spártai szellem ráun az istenek állandó ugráltatására: inkább bosszúhadjáratot indít Árész ellen, és ő maga lesz a háború istene.

GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

2011

Platform: PSP/PS3 • **Megjelenés:** 2011

Az Orákulum szerint az istenek bukását egy megjelölt harcos hozza majd el, nem a titánok. Zeusz és Árész úgy vélik, hogy ez a harcos Kratos fivére, Demios – ennél nagyobbat nem is tévedhettek volna.

tényen, hogy a Santa Monica-i stúdió nem módosított a régi recepten. S hogy akkor mégis miért érdemes nekifutni az egyjátékos módnak? Természetesen a kiváló pályatervezésért és a komoly kihívásért. Az Ascension ízig-vérig God of War: a helyszínek hatalmasak, sokszor állandó mozgásban vannak, a harcrendszer pedig a már bevált megoldásoknak hála még most is meg tud lepni minket. Kratos a káosz pengéin túl használhat kalapácsot, kardot, lándzsát, persze csak korlátozott ideig. Ugyanakkor láncokkal a testéhez erősített fegyvere szórhat villámokat, fagyaszthat, lángolhat és átkozhat Hadész nevében, s mindezt kiegészíti a már ismert fejlődési rendszer és a pályák felfedezése a különféle jutalmakért.

A God of War sem úszta meg, hogy multiplayer készüljön mellé. De vajon tényleg szükség van rá?

másban jó, van, aki a varázserőnket (Zeusz), más a fizikai állóképességünket (Árész) növeli, és persze egy rakás, szent kezek áldotta felszerelést is megszerezhetünk, ha elég pontot gyűjtünk a meccsek során. Bár

Az Ascension alapvetően nem egy rossz játék, csak újdonság nem sok van benne. Egy God of Wartól sokkal többet várunk.

A játék tehát működik, ezúttal is hajlamosak vagyunk belefeledkezni a vagdalkozásba, és órákig fel sem állni az Ascension elől. Csak ez nem az új játék, hanem a sorozat sokéves tapasztalatainak érdeme.

A NAGY ÚJDONSÁG

Az egyjátékos mód kivesézését követően folytassuk a multiplayer ismertetésével, ami ugyebár az Ascension igazi nagy dobása. Már az is mindenkit meglepett, hogy a tavalyi E3 előtt megejtett bejelentéskor egy többjátékos módot mutató videóval rukkoltak elő a fejlesztők, előrevetítve, hogy a multinak nagy szerep jut majd a programban. Ezt követte egy általunk is kipróbált bétateszt, és most a teljes játék, ami egy kidolgozott, érdekes online komponenssel igyekszik kitolni a friss epizód szavatosságát. A multiban egy testre szabható katonával kiválasztunk egy nekünk tetsző Istent (Zeusz, Hadész, Poszeidón és Árész várja lelkünk adományát), majd az ő kegyeiért harcba szállva fejlesztjük az általa biztosított képességeinket. Mindegyik isten lehetőség van a sima DM-hentelésre is, az igazi ász mindenképp a Team Favour of the Gods játékmód, melynek keretében két vagy négy csapat küzd a saját istenéért, csapdákat állítva, ládákat nyitogatva, egymást miszlikbe aprítva – a cél, hogy a mi bandánk gyűjtsön össze több pontot, és ha elég jól játszunk, még a pályák fölé tornyosuló, gigászi méretű titánokat is legyilkolhatjuk.

Mivel a játék értékeli a csapatmunkát, akár úgy is felfejlődhetünk, hogy alig ölünk meg valakit, a végső, opcionális főellenfél pedig klassz adalék, ami a beteljesedés érzésével tölti el a játékosokat. Az Ascension multija összetett és szórakoztató, de azért megvannak a hibái is. Ilyen a rögzített kameranézet, ami sokszor szül kellemetlenségeket, mert nem mindig látjuk, hová ugrunk, illetve az ügyetlen online játékosok is megkeseríthetik az életünket, szóval jobb, ha összeboronáljuk a haverokat, és együttes erővel nézünk farkasszemet a vérszomjas istenek kegyenceivel.

ÉRTÉKELÉS

A God of War: Ascension nem rossz játék, csak épp a GoW-októl azt szoktuk meg, hogy rendre szuperlatívuszokban beszélhetünk róluk. A többjátékos mód érdekes kísérlet, de a negyedik résztől ennél jóval többet várunk.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Még mindig izgalmas és adrenalinpumpáló akció, kiváló pályatervezéssel és hatalmas, QTE-kkel teli bossharcokkal.

KONTRA

Az Ascension szinte semmit nem tesz hozzá a franchise-hoz, egyedül a multit, ami nem rossz, csak kevés.

74%

KRATOSRA RÁFÉRNE AZ ARCPLASZTIKA

A God of War III annak idején gyönyörű játéknak számított, sokan máig a legszebb grafikájú PlayStation 3-exkluzívnak tartják. Szó mi szó, a HD-felbontás és a modern technológia jót tett Kratosnak, és bár az Ascensiontől is azt vártuk, hogy földre esik tőle az állunk, sajnos nem ez történt. Az új játék látványvilága inkább csak „jó", mintsem nagyszerű. Az animációk még mindig remekül mutatnak, de a pályák üresebbek a God of War III-ban látottaknál, és az állandó, szinte szemfájásig erőltetett HDR sem mindig illik a képbe. A textúrák életlenek, a karaktermodellek kidolgozatlanok – az egész olyan érzetet kelt, mintha a grafikát csak összecsapták volna. Pedig vannak szakaszok, ahol azért megvillantja oroszlánkörmeit a motor, például a Delphoiba vezető havas-hegyes pályák láttán biztos elégedetten hümmögtök majd.

A hangok és a zenék viszont teljesen rendben vannak, megütik az elvárt AAA-szintet, és a játék brutális kivégzései is hozzák a megszokott színvonalat. Utóbbiakkal kapcsolatban muszáj megjegyeznem, hogy nekem néha már sok is volt a vér, pedig nagy horror-rajongónak számítok. Az előző részekben Kratos bosszúszomjas dühe még legalizálta a szélsőséges erőszakot, itt viszont a lyukakkal teli forgatókönyv okán igen öncélúnak hat a vérbő kaszabolás. És ha megnézzük közelebbről a játékot, ez majd minden elemére igaz: az Ascension valószínűleg csak azért létezik, hogy a kiadó letesztelhesse a multi fogadtatását még a PS4-re megjelenő God of War 4 előtt.

GOD OF WAR: BETRAYAL

2007

Platform: mobil (Java) • **Megjelenés:** 2007

Kratost gyilkossággal vádolják, be kell bizonyítania, hogy ártatlan. Ezért aztán ismét vérgőzös útra indul ebben a kizárólag javás mobilokra megjelent, 2D-s sidescrollerben. Sajnos másra nem jött ki.

GOD OF WAR II

2007

Platform: PS2/PS3 • **Megjelenés:** 2007/2010

Kratos képtelen menekülni a múlttól, és egyre véresebb háborúkat szít Hellászban. Zeusz ezt nem nézheti tétlenül, s bár ad egy utolsó esélyt Kratosnak, ő inkább a halált választja. Gaia azonban közbeszól.

GOD OF WAR III

2010

Platform: PS3 • **Megjelenés:** 2010

Kratos harcba vezeti a titánokat az istenek ellen, csakhogy csatlósai átverik, és ismét az Alvilágban köt ki. Egyedül kell hát szembenéznie a végzetével, melynek végén az istenek istene, Zeusz várja.

SZAMURÁJKARD-BALETT

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

[ÍRTA WILSON] Négy évet kellett várni rá, de egy fejlesztőváltás és egy teljes újratervezés után végre megérkezett a Revengeance, amely nem csupán a Metal Gear játékok sorából lóg ki, de a hagyományos beat 'em upok közé sem sorolható be istenítés nélkül.

A Metal Gear: Revengeance a szinte páratlan ellentmondások kusza hálója: egyszerre zseniális és dühítően frusztráló. A problémák gyökere nem az a Metal Gear univerzum, amely eddig csak egyetlen alkalommal (Ac!d-sorozat) tudott és mert eltérni a folyamatosan finomhangolt, mégis bántóan statikus játékmenetétől, hanem annak a kompromisszumkészségnek a hiánya, amely a fejlesztői széket elfoglaló Platinum Games hozzáállásából ered. A Capcomtól menekült, és minden egyes új játékával emberek százezreit elbűvölő japán csapat ugyanolyan könyörtelen precizitással, a saját rigolyáihoz való ragaszkodással álmodta meg a saját Metal Gearjét, mint ahogy a feszes fenekű Bayonettát, vagy a fekete-fehér Mad Worldöt is tető alá hozták.

A Platinum Games munkája zseniálisnak azért nevezhető, mert fantasztikusan jó játék – a Revengeance túlzás nélkül a beat 'em up műfaj egyik új csúcspontja, egy olyan kirakós, aminek szinte minden darabja a helyén van, egészen addig a pillanatig, míg egy felfoghatatlanul éles kard ketté nem szeli azt. Pengéből márpedig rengeteg akad, hiszen ez a futurisztikus szamurájok kora. A háborúkat ugyan kormányok és magánhadseregek vívják, a frontvonalakon viszont míves acélok csapnak össze.

Ez a történet a Metal Gear Solid 4 után veszi kezdetét. A világ már nem olyan, mint régen, a háború jól tejelő, mesterségesen serkentett üzletággá vált, a nagyhatalmak kizárólag a pénzért ontanak vért, egy ország, egy ember sincs biztonságban. A Revengeance történetét boncolgatni vagy értelmezni teljesen felesleges, hiszen egy zagyva és bugyuta katyvasz, amely a jól ismert Kodzsima-toposzokból (nanomasinák, magánhadseregek, a szálakat a háttérből mozgató titokzatos erők) állt össze, animéket és mangákat idéző stílusban, az említett médiumok komolyságával. A Revengeance nem a drámai élményről és a váratlan fordulatokról szól, hanem a harcról: a csodálatos, parádésan szép, az epikusság fogalmát újradefiniáló kardpárbajokról.

Hiába ronda és hiába jelent veszélyt a kontrollered épségére, az MGRR ennek ellenére is egy kihagyhatatlan beat 'em up

POLIPNAK SZÜLETNI

Beat 'em uphoz méltóan nem a lőfegyverek, hanem az öklök és a belejük zárt kardok dominálnak. Kardokból pedig mindenkinek van legalább egy, legyen szó ellenfélről, társról vagy nemezisről, ráadásul az utóbbiból rögtön négy plusz egy van. Négy hagyományos, és egy ötödik, a főellenfél, a háttérből előbújó gonosz, a többiek csak a szokásos Metal Gear Solid szupercsapatot alkotják. Itt épp „Winds of Despair" néven futnak, és a karakterek valami egészen elképesztően jóra sikeredtek. A kodzsimai szabályokat követő megvalósításnak hála mindegyikük önálló személyiség, saját külsővel és egyedi támadó mozdulatokkal. Tulajdonképpen mindannyian logikai feladványok, akiknek rá kell jönni a gyengéire, és ki kell használni, ellenük kell fordítani azokat. A játék csúcspontjai a nemezisekkel folytatott harcok: rövidek, intenzívek, barátságos nehézségűek és felejthetetlenek, legalábbis egészen addig, míg nem lankad a figyelmed. Azt ugyanis a Revengeance vérrel, verítékkel és gyors halállal bünteti.

Az MGRR nem egy sétagalopp, szusszanásnyi pihenőidő sincs,

ADATOK

KIADÓ
Konami
FEJLESZTŐ
Platinum Games
MŰFAJ
beat 'em up
MULTI
nincs

INFO

A Metal Gear Rising: Revengeance 2013. február 21. óta kapható Európában, egyelőre kizárólag Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra. A játék 13.990 forintos áron szerezhető be a videojáték-szaküzletekben.

Azok után, hogy mindenki kardokkal szaladgál, a szárnyakon már meg sem tudunk lepődni...

Hiába, ha az ember (?) testének 70%-a kiborgalkatrészekből áll, akkor a lábtechnika is sokkal jobb, mint egy hétköznapi videojáték-karakter esetében

az ellenfelek folyamatosan, nagyobb csoportokban érkeznek, és még csak meg sem fordul a fejükben, hogy kivárják a maguk sorát. Nyoma sincs a Spencer/Hill filmek, vagy az Assassin's Creed epizódok komikusságának, itt mindenki egyszerre, azonnal támad. Rakétával, gépfegyverrel, karddal vagy egy hatalmas acéllábbal, kinek épp mije van. A Revengeance kiválóan szemez a Metal Gear univerzumból, hiszen az implantokkal teletömött emberek, a sorozatgyártott kiborgok, a kisebb-nagyobb metal gearek keverve tűnnek fel, és mindegyikükkel kifejezetten kemény csatát lehet vívni. Nincsenek tekintettel a játékos életerejére, a fizikai helyzetére. Alattomosak, gerinctelenek, hátulról, oldalról, a képernyőn túlról is támadhatnak, aktívan védekeznek, és hajlamosak kihasználni a réseket, akkora csapásokkal torolva meg a figyelmetlenséget, melyek két-három másodperc alatt a teljes életerőcsíkot leapaszthatják.

Ebben a kategóriában a gorillaszerű, bikaként ügető androidok viszik a prímet, akik megragadnak, felrúgnak a levegőbe, aztán a földet éréskor még a betonba is belemasszíroznak, a játék felétől ráadásul már hármasával érkeznek, természetesen gyalogosokkal megtámogatva. Fair playről itt szó sincs, ha az ellenfelek mennyiségét nézzük, Raiden, a főhős minden esetben többszörös túlerővel néz szembe, és kizárólag a gyors reflexeire, na meg a fegyverére hagyatkozhat.

BLOKK!

A kulcsszó pontosan ez, az időzítés, mert itt minden ezen múlik. A rosszkor elindított támadás azonnal visszafelé sülhet el, a feleslegesen túlfűzött kombók teljesen védtelenül hagyhatnak, a képi és a hangeffektek követése pedig létfontosságú a védekezéshez. Kitérni (dodge-olni) ugyanis itt nem nagyon lehet: nincs rá dedikált gomb, Raiden nem gurul és oldalaz úgy, mint mondjuk a Devil May Cry Dantéja. Meg lehet ugyan venni egy ehhez hasonló mozdulatot, az viszont nem olyan gyors és nem olyan hatékony, mint a rivális játékokban. Hogyan lehet akkor védekezni? Hát támadással!

Kardok és pengék mindenhol. Ezt a játékot tuti, hogy nem Indiana Jones ihlette...

ÉRTÉKELÉS

A Metal Gear Rising: Revengeance az egyik legjobb beat 'em up, amit valaha csináltak, annak ellenére, hogy a kamerakezelése csapnivaló, a játék utolsó nagy harca pedig az egyik legundorítóbb, amit a műfaj valaha látott.

GRAFIKA:	65%
HANG:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	95%

PRO

Döbbenetesen jó hangulat, gyakorlatilag tökéletes harcrendszer.

KONTRA

A kamerakezelés csapnivaló, az utolsó főellenfél miatt pedig szinte elkerülhetetlen a kontrollertörés.

85%

Az ezernyi játékban látott visszatámadás (parry) Raiden leghasznosabb fegyvere. Használata egyszerű, elég csak figyelni az ellenfél támadási kísérletét, és meglóbálni a kardot pontosan ugyanabban a másodpercben. Ha az időzítés stimmel, a csapás kivédhető, sőt, olyan ellentámadásba fordítható vissza, mely akár a harc végét is jelentheti – Raidennek a győzelmet, a célpontnak pedig a halált. A parry elsajátítása a Revengeance legnagyobb kihívása, szó szerint órák kellhetnek, mire sikerül ráérezni a tempóra, hogy mikor és hogyan is kell ellentámadásba lendülni. Ha viszont sikerül, akkor onnantól fogva az egész játék egy hatalmas élvezet, egy olyan impulzusadag, amit az önfeledt sikerélmény és a technikás harcok kísérnek végig.

A játékon fogást találni éppen ezért csak két, kifejezetten érzékeny ponton lehet. Az egyik a kamerakezelés, a beat 'em up műfaj egyik legfontosabb alappillére, amit egyszerűen nem sikerült jól megoldani. A nagyobb tereken, a nyitott helyszíneken még nincs nagy probléma, de amint falak közé szorul az akció, az „operatőr" nem tudja tartani a lépést. Szinte sohasem az ellenfeleket mutatja, hajlamos beragadni, rossz irányba nézni, vagy szimplán csak annyira belenagyítani bizonyos dolgokba, hogy semmit sem lehet látni. Ez akkor dühítő igazán, mikor csaták, komplett bossfightok múlnak rajta, és ami a legrosszabb, hogy a kamerakezelés különösen az utolsó csatánál sikerült kriminálisra. A végső küzdelemnél idegesítőbb, gerinctelenebb és undorítóbb összecsapással csak nagyon kevés videojátékban találkozhatunk. A harc több fázisból áll, az életerő-visszatöltő dobozok viszont nem töltődnek újra, sőt, szerezni sem lehet már belőlük, ha pedig valaki a teljes fejezet újrakezdésével szeretne javítani az esélyein, kénytelen a nulláról összeszedni a tárgyait.

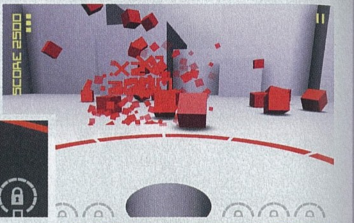
Nemcsak konzolon!

A Revengeance jelen sorok írásakor még csak PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra vásárolható meg, de a PC-s változat sincs már messze. Napra pontos dátumunk ugyan még nincs hozzá, az viszont száz százalék, hogy erre a platformra is megjelenik, így a DmC: Devil May Cry után egy újabb fantasztikus beat 'em up élményben lehet része a PC-s tábornak is.

HIÁBA RONDA, NAGYON FINOM!

A Revengeance ráadásul ronda is, méghozzá nagyon. A hét fejezet, a nagyjából ötórás első végigjátszás során sokszor hozza a PlayStation 2-es korszak színvonalát, amit csak a 60 fps, illetve a játékmenet tökéletessége tud kompenzálni, az viszont maradéktalanul. Pedig nem esett szó a karakterfejlesztésről, a manuális kardozásról, az ellenfelek (repülők, tankok!) kard általi felszeleteléséről sem. Mert nem ezek a lényegesek, hanem maga a harc, az pedig gyakorlatilag tökéletes – ennyi azért csak elég, nem?

Cubes vs. Spheres



A Cubes vs. Spheres olyan, mintha az Angry Birdsöt átültetnénk 3D-be, a madarakat és a malacokat pedig gömbökre és kockákra cserélnénk. Persze ettől még nagyon szórakoztató a végeredmény.

Hogy mit várhatunk egy olyan játéktól, amiben gömbök harcolnak a kockákkal? Hát talán remek fizikát, sok-sok akciót és persze bazi nagy robbanásokat! A Cubes vs. Spheres pedig szállítja is mindezt, igaz, kisebb hibákkal. A felállás tehát nagyon egyszerű: egy központi lyukból lövöldözhetjük ki a gonosz kis gömbjeinket 180 fokban magunk körül, ugyanis minden oldalról piros kockák közelednek vészesen. Egy piros szaggatott vonal jelzi a területünket, amit nem szabad elérnie szögletes ellenfeleinknek, különben egy életünk bánja. A gömböket mintha csak egy láthatatlan csúzliból lőnénk ki, meg kell adnunk az irányt és az erősséget, és már repülnek is pusztító útjukra. Az irányítás nagyon egyszerű, akár egy ujjal is dolgozhatunk a képernyőn (a kisebb kijelzőn ugyanolyan hatékonyak maradnak a mozdulataink, mint a nagyobbakon), és gyorsan ki lehet tapasztalni az egyes fegyvereink fizikai viselkedését is. Többfajta gömb áll ugyanis a rendelkezésünkre, hogy ellássuk feladatunkat, ezek speciális tulajdonságait pedig a képernyőre koppintva csalogathatjuk elő a megfelelő pillanatban: van, ami hatalmas tekegolyó módjára tarol le mindent, van, amelyik robban, de akad köztük fagyasztó vagy osztódó tulajdonsággal bíró is. Az applikáció ugyan nem ingyenes, ugyanakkor nincs további in-game költség, így minden egyes gömbfejlesztést a pályákon összeszedett pontokból finanszírozhatunk, amiket a láncreakciókkal és minél gyorsabban szétrobbantott kockákkal sokszorozhatunk meg. Erre pedig igen nagy szükségünk lesz egy idő után, ugyanis az ellenfelek is fejlődnek, egyre többen vannak, gyorsabbak, nagyobbak és ellenállóbbak lesznek, sőt némelyikük sunyi módon áttetszően közeledik a bázisunk felé.

A dizájn igen letisztult és minimalista, lévén a címéhez hűen tényleg csak kockák és gömbök szerepelnek benne, ugyanakkor a fizikai megvalósítás elsőrangú, minden egyes golyóbis ott és úgy landol, ahogyan azt szeretnénk, és a kvázi-valóságnak megfelelően pattannak le a falakról vagy aprítják a felénk tartó kockákat. Az első pár pálya könnyűsége és egyhangúsága senkinek ne szegje kedvét, ugyanis összesen harminc, három nehézségi szinten játszható küldetés áll rendelkezésünkre (és rengeteg összegyűjthető achievement), ráadásul az igazi szórakozás csak akkor kezdődik, ha már megszereztük az összes gömbfajtát.

ADATOK

KIADÓ **ShockPanda**

FEJLESZTŐ **ShockPanda**

MŰFAJ **akciójáték**

ÁR **223 Ft**

GRAFIKA: **70%**

HANG: **60%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

PRO

Egyszerű irányítás, remek fizika, kellő kihívás.

KONTRA

Az elején kicsit egyhangú, és a grafika sem egetrengető.

71%

Kitüntetésekben nincs hiány, szóval ha mobilon is szeretsz gyűjtögetni, akkor ez a te játékod lesz

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

VECTOR

Sokaknak már biztosan ismerősen cseng a Vector cím, ami nem is csoda, hiszen a Facebook egyik sikeres játékát ültette át a Nekki stúdió androidos környezetbe.

Főhősünk egy, a Mátrixra hajazó világ egyik jelentéktelen irodai alkalmazottja, egyenöltönyben, egyengondolatokkal. Ám egy nap besokall, letépi flancos ruháját, és – nem éppen angolosan – az ablakon át távozik a nyomában lihegő biztonsági emberek elől. A történet nagyjából ennyi, az akció viszont csak innen kezdődik, hiszen a feladatunk, hogy a képernyőn jobbra görgetve hősünkkel a háztetőkön, irodabelsőkön, építési területeken parkour és free running trükkökkel meglépjünk a minket üldözők elől, és biztonságban elérjük a pálya végét jelentő ajtót. Ehhez persze nemcsak gyorsnak kell lennünk, hanem az adott etap elején meghatározott ugrás-, csúszás- és mászástechnikákat is szükséges bemutatnunk, ezekből pedig van bőven, hiszen több mint száz parkour-fogást digitalizáltak be a készítők. Ezeket a pályákon előrehaladva nyithatjuk meg, ha sikerült a háztetőkön ugrálva megfelelő mennyiségű pénzérmét összegyűjtenünk a megvásárlásukra. Persze a Nekki emberei a türelmetlenebbekre is gondoltak, így valód pénzzel bármikor kiválthatjuk ezeket a mozdulatokat.

A játékmenet egyértelműen a Mátrix egyes pillanatait idézi, azonban ez egyáltalán nem gond

Az animáció nagyon rendben van (még akkor is, ha főhősünket csupán fekete sziluettként látjuk), az irányítás elsajátításával pedig nem kell sokáig vacakolnunk, ugyanis nem különböző kombinációkkal hívhatók életre a lélegzetállító szaltók és pörgések, hanem azokat automatikusan hajtja végre karakterünk, ha a megfelelő helyen, a megfelelő időben végezzük el az adott ujjmozdulatot a képernyőn. Leginkább tehát a reflexekről szól itt minden, de azért a pályák vannak olyan változatosak (a Deluxe verzióban 40 kapott helyet) és több módon teljesíthetők, hogy ez ne legyen unalmas nagyon gyorsan, pláne, ha három csillagos értékeléssel szeretnénk letudni őket. Ehhez pedig elképesztően jól kell időzíteni, valamint ügyelni arra, hogy a mozgásunk végig folyamatos, lendületes maradjon – közben pedig nem árt, ha a fél szemünket a minket üldöző csendőrön tartjuk, mert ha nem kapkodjuk eléggé a lábunkat, akkor bizony hamar csúf véget ér a futkorászás. Ebben egy dolog okozhat még zavart: amíg a szemünk rááll a pályák felépítésére, ugyanis az akadályt képező tárgyaknak is csak a fekete körvonalait látjuk, és igaz, hogy a háttérelemek elütnek ezektől, de az első pár próbálkozásnál bizony megeshet, hogy csúnyán árnyékra vetődünk, ha nem figyelünk eléggé.

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

ADATOK

KIADÓ **Nekki**

FEJLESZTŐ **Nekki**

MŰFAJ **ügyességi-akció**

ÁR **ingyenes**

GRAFIKA: **80%**

HANG: **65%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Remek animációk, pörgős játékmenet, több száz megszerezhető mozdulat.

KONTRA

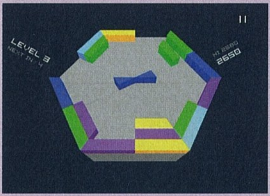
Kell egy kis idő, míg a szemünk és az agyunk megszokja a játék sajátos dizájnját.

79%

Rotolla

Gyorsaság, ügyesség és szerencse kell a Tetris eme modern inkarnációjához, de ha rákattanszt, éjszakába nyúlóan kitart a „csak még egy pályát!" érzés.

A Rotolla olyan, mint az Unicum vagy a barna sör – idő kell, míg hozzászokszt, az első kóstoló hektikusnak, sőt, talán gyomorforgatónak tűnik. Ám ha kicsit próbálkozol vele, elkötelezett rajongója leszel, és vágysz is majd rá egy-egy nehezebb fogás vagy fárasztó munkanap végén. A japán-magyar Prior Games fejlesztőcsapat szerint a Rotolla olyan, mintha a Tetrist a Super Hexagonnal kereszteznénk – és ez így igaz! Látom is magam előtt, ahogy a 8-bites kultjátékok éves konferenciájának estéjén a Tetris és a Super Hexagon váratlanul egymásra találnak a bárpultnál. Beszélgetnek, elfogy tetemes mennyiségű bor... Rá egy évre pedig megszületik a kis Rotolla, mindkét felmenője legkirívóbb tulajdonságait hordozva magában.



ADATOK

KIADÓ
Prior Games
FEJLESZTŐ
Prior Games
MŰFAJ
logikai
ÁR
kb. 600 Ft

GRAFIKA:	70%
HANG:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	84%

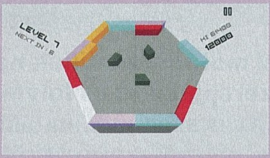
PRO
Megdolgoztatja a reflexeket, és egyszerűségében ötletes.

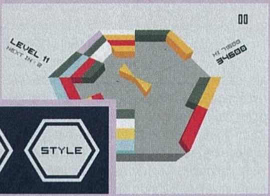
KONTRA
A zenéjétől többet várnék, és kellene még pár játékmód.

77%

Alapvetően a Rotolla az egyforma színű blokkok párosítását, és ezáltal a sorok megsemmisítését tűzi ki célul, akárcsak a Tetris – aztán ha túl magasra halmozódnak fel az elemek, vége a játéknak. Ám a pálya itt hatszög alakú, a színes blokkok a középpontban jelennek meg, és onnan kezdenek sodródni a poligon szélei felé. Ütközben a képernyő oldalának érintésével forgathatjuk őket a pálya hat sávja között, próbálva azonos színű tömböket létrehozni belőlük a már lerakott elemekkel. Eddig nem hangzik bonyolultnak? Nos, a trükk az, hogy középen egyszerre két-három, egymáshoz képest véletlenszerűen elhelyezkedő hasáb jelenik meg, emiatt nemcsak a lerakott elemeket, de az egyszerre forgatott többi színes kis hasábot is figyelni kell. Ráadásul a lepucolt blokkok tetejéről a többi nem tűnik el, tehát hiába robbantod ki a legalsó sort egy-egy hasáb alján, felette a többi elem ott marad lebegve, azonos színek érkezésére várva. Roppant cseles, nehéz, és – ha sikerélmény-hajhászó típus vagy – őrjítően addiktív is.

Ha nincs nálad nagyobb király a Tetrisben, akkor megérkezett az új kihívás a Rotolla képében





TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

A pályán a 2D és 3D nézet közt ugyan váltogathatunk, viszont játékmódból csak egy van, ami jelenleg összesen 50 pályát jelent. Ez túl kevés, ráadásul a végletekig minimalista grafika sem lesz mindenki szíve csücske... Meglepő tény továbbá, hogy eme apró mikrojáték betétdalait Jamaoka Akira, a Silent Hill mögött álló muzsikuszseni szerezte – kár, hogy ez nem feltétlenül érződik a zenei anyagon. Mindezen bakik mellett a Rotolla mégis megéri a csekély árát, hisz frissítések formájában bőven formálódhat még impozáns szülei képére.

PANGOLIN

Hála az Angry Birds munkásságának, manapság politikailag korrektnek minősül védtelen állatkák kemény tárgyaknak hajigálása a virtuális térben.

A pangolin egy létező, szürreális emlősállat (magyar neve tobzoska), ami páncélozott golyóvá gömbölyödve védi magát a ragadozóktól. Ennek persze a világon semmi köze a nevét viselő játékhoz...Merthogy a Pangolinban egy narancssárga kis golyót kell sebtében felhúzott, egyszer használatos trambulinok segítségével végigbucskáztatnod a semmiben lebegő csövek által határolt pályán, majd végül egy céltáblába belőni. Maga a golyó persze a már említett pangolin, a környezet pedig egy felhők közt utazó cirkuszt megidéző elemekből van kialakítva. A gyűjthető vásári érméktől a pálya szélét jelző kígyóvonalakon át egészen a halálos csapdát jelentő szöges fogaskerekekig minden gyönyörűen stílusos, tökéletes esztétikai egészet alkot – annak ellenére, hogy rohadtul szürreális, és semmi értelme nincs.

Hogy miért kell tobzoskát belőni a végső céltáblába, azt ne firtassuk. Ennek módja azonban annál érdekesebb: a pálya kezdetén összegömbölyödő kis állatkánk némi lendületet véve pattan egyet, s ezt kihasználva kell nekünk rögtönzött trambulint rajzolni a feneke alá, amiről elpattanva jut tovább a célja felé. Repülése azonban még csak fél siker, a következő ugróasztalt minél előbb ki kell feszítenünk valahol, mielőtt a pangolin földet érne, és végleg lendületét veszítené. Ezzel a módszerrel kell a meglehetősen amorf pályák kacskaringóin végigvezetni a kis állatkát, közben lehetőleg összegyűjtve minél több érmét és gyémántot a zegzugokból. A trambulin precíz kifeszítése nehéz, hisz ujjainkat a pálya két szélére nyomva tudjuk megadni annak vonalát, dőlésszögét és pontos helyét, ami még anélkül is bonyolult, hogy tobzoska fenekének érkezési pontját belekalkulálnánk. Márpedig sok lötyögésre, próbálkozásra nincs lehetőség, hiszen minden pályán limitált számú dobbantót lőhetünk el. Egyetlen rossz szög vagy túl erőtlen visszacsapódás, és kezdhetjük elölről... S ez jóval gyakoribb lesz, mint ahányszor a pangolin szót eddig hallottad életedben.

A játék első tíz szintje iPhone-ra ingyen letölthető, onnantól kezdve az újabb 40-es csomagokért egy euró körüli összeget kérnek. Amellett tehát, hogy szórakoztató, kellő kihívást ad és elbűvölő vizuális stílussal rendelkezik, a Pangolin még csak nem is drága. Persze nem Angry Birds kaliber, de kellemesen idegtépő szórakozás tobzoskakedvelőknek.

ADATOK

KIADÓ
Feedtank
FEJLESZTŐ
Feedtank
MŰFAJ
akció-ügyességi
ÁR
ingyenes

GRAFIKA:	90%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	88%

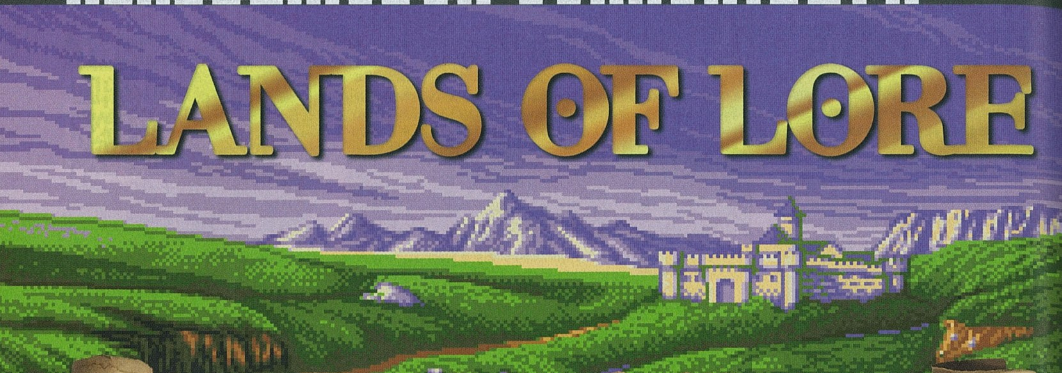
PRO
Imádni valóan eklektikus, vintage vizuális stílus, kihívásokkal.

KONTRA
A trambulin kifeszítése nehéz, a kameramozgás pedig nem segít.

86%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!



LANDS OF LORE

[ÍRTA CHRIS] **Bár igazi műfajteremtőnek nem nevezhető, de a Lands of Lore című szerepjátékra és folytatásaira mégis mind a mai napig könnyes szemmel emlékezünk vissza, hiszen tökéletesre csiszolt remekművekről van szó.**

Ha azt mondom, hogy Pool of Radiance, akkor dereng valami? Nem? És ha azt, hogy Eye of the Beholder? Az már ismerősen cseng, ugye? Na igen, az Eye of the Beholder igazi klasszikus, meghatározó szerepjátéknak számított a '90-es években. A D&D szabályrendszerére épülő játékban minden benne volt, ami kellett: gyönyörű grafika, karakterfejlesztés, orkok és sárkányok, kincsvadászat, és persze rengeteg kihívás, amit örömmel küzdöttek le az akkortájt még a meghátrálást hírből sem ismerő játékosok – köztük persze én is. Talán sokan nem is tudják, de az Eye of the Beholder nem az első volt az ilyen belső nézetből játszható cRPG-k között. Ott volt például a méltatlanul elfeledett Dungeon Master, vagy a remek Wizardry-sorozat, aminek nyolcadik része még mindig itt porosodik valahol a polcunkon, illetve a Might & Magic-széria egyes epizódjai, amelyeket még a PC Guru DVD-mellékletének teljes játékaiként is üdvözölhettünk. De most nem ezekről a programokról szeretnék megemlékezni, hanem a Westwood egyik legnagyobb sikeréről, a Lands of Lore-ról.

A GONOSZ BOSZORKÁNY

A Lands of Lore a híres Eye of the Beholder utódjaként látta meg a napvilágot 1993-ban, így a Westwood már tapasztalt, sikeres fejlesztőként vághatott neki az új világ felépítésének. Igen ám, de akkoriban a hihetetlenül népszerű D&D szabályrendszer jogaival az SSI nevű cég rendelkezett, amely érthető okokból nem igazán nézett jó szemmel bárminemű változtatást, amit a licenccel kapcsolatban szerettek volna eszközölni a westwoodos fiúk és lányok. A megoldás kézenfekvő volt: a Westwood úgy döntött, hogy a Lands of Lore már egy saját, a D&D kötöttségeitől mentes alapokon fog kiteljesedni. Az ezzel járó hatalmas kockázat nem riasztotta el a fejlesztőket, pedig nem tudhatták, hogy vajon a játékosok készen állnak-e egy ilyen végletekig leegyszerűsített programra, vagy röhögve kikerülik azt. A történelem őket igazolta, a Lands of Lore már az első részével is tarolt, ám a folytatásra mégis éveket kellett várni. 1997-ben érkezett meg a játék második, 1999-ben pedig a harmadik része, de utóbbi már csak az árnyékát nyújtotta a LoL korai sikereinek.

A Lands of Lore története egy roppant egyszerű sablon köré lett felfestve. Adott egy jó király, Richard LeGrey, aki a jófiúk vezetőjeként aggódni kezd Scotia, egy öreg boszorkány tevékenységei miatt. A banya ugyanis szert tett egy varázsgyűrűre, aminek hatalmas erejével bárkinek az alakját és erejét képes felvenni. A boszorkány sikerrel megmérgezi a királyt, a játékosnak pedig a nyomába kell erednie, mert a gyógymódot csak ő ismeri. Induláskor négy előre generált karakter közül kellett választani, és ezek természetesen a hagyományos szerepkörök közül kerültek ki. Volt, amelyik a mágiában volt erősebb, volt, aki íjászatban és tolvajlásban, s olyan, aki a közelharcban. Mivel a játék teljesen szakított a D&D szabályrendszerével, eltűntek a sokak számára ma már túl bonyolultnak és talán átláthatatlan tűnő karakterlapok és karakterfejlesztések. Ha

ADATOK

KIADÓ
Virgin Interactive

FEJLESZTŐ
Westwood Studios

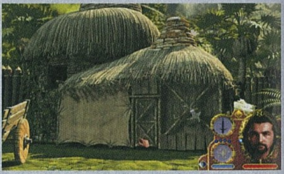
MEGJELENÉS ÉVE
1993-1999

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A bevákogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.



harcoltunk, akkor a harcos képességünk javult, ha mágiát használtunk, akkor a mágiánk. Nem kellett gyógyító varázslatokat memorizálni az életben maradáshoz, nem kellett 16 órákat aludni a sebek beforrasztásához, vagyis egy igazán gyors, pergős tempójú szerepjáték született, mely szinte sohasem zökkentett ki a történetből és a kalandozásból. Külön érdekesség például, hogy az elődjének számító Eye of the Beholderrel ellentétben a Lands of Lore már önállóan működő térképrendszert is kapott, tehát nem volt szükség kockás papírra és ceruzára ahhoz, hogy ne jelentsen kínszenvedést a katakombák felfedezése.

Akkoriban még jó ötletnek tűnhetett a színészek bedigitalizálása, de – mondjuk ki: szerencsére – villámgyorsan eljárt a technológia felett az idő

HONNAN SZEREZHETEM BE?

Szerencsére a Lands of Lore trilógia beszerzéséhez senkinek se kell megerőltetnie magát. Mind a három epizód megtalálható a GOG-on: az első kettőt egyben, a harmadikat külön lehet megvásárolni, darabonként 6 dolláros áron. Ez talán kicsit borsosnak tűnhet, látva a játékok korát, de ne feledjük, hogy itt grandiózus, összességében jó kétszáz órányi tartalommal rendelkező RPG-kről van szó, melyek mind a mai napig magukhoz tudnak láncolni hangulatukkal, kalandjaikkal.

TITKOS AJTÓK, KAPCSOLÓK

A játékmenet viszont mégis megőrizte azokat a kiváló elemeket, amiket a Dungeon Masterből örökölt. A képernyő jobb felső részének jelentős részét foglalta el a játéktér, amiben a kurzormozgató nyilak segítségével lehetett mozogni. A képernyő alján kapott helyet a karakterek listája, akikből maximum három lehetett egyidejűleg velünk, valamint közös készletük, ahova a tárgyak kerültek. Emellett természetesen minden karakternek volt egy úgynevezett öltöztethető babája is, ahol páncélokat, fegyvereket, gyűrűket lehetett rájuk aggatni. Egyszerű volt, de működött, pont úgy, ahogy a remek dolgok szoktak.

Működött, hiszen a történet – bármily bugyutának is hangozhatott eleinte – remek volt. Mivel a játék CD-n érkezett (ami akkortájt még nem igazán számított elterjedtnek, főleg ha más szerepjátékokat nézünk), ezért készítői megengedhették maguknak, hogy szinkront pakoljanak a játék alá, ami komoly fegyvertény volt a riválisokkal szemben. A játékba bekerült jó pár kézzel rajzolt animáció is, a bebarangolható táj pedig szintén rendkívül változatos volt. Az egyszerűsítés és a cicomázás szerencsére nem ment a játékmenet és a kihívás rovására. A rengeteg titkos ajtónak és kapcsolónak, illúziófalaknak köszönhetően vért izzasztóan keményre sikeredtek mind a csaták, mind a felfedezések. Ennek persze megvolt az előnye is, hiszen számtalan jól elrejtett fegyver, kincsesláda és varázspáncél lapult szerteszét a Lands of Lore világában, melyek összeszedegetése akár 100 órára is leköthette a megrögzött szerepjátékosokat.

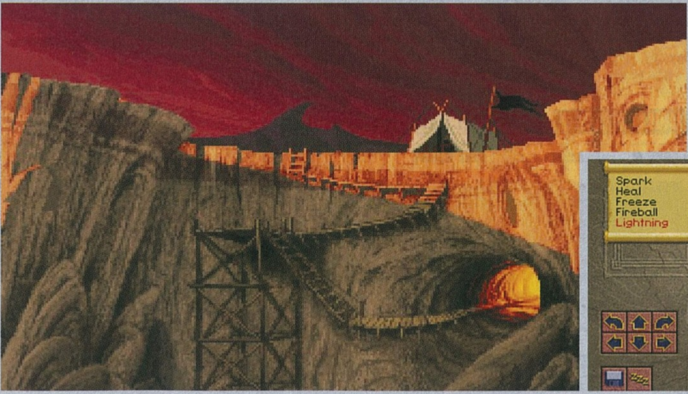
A Lands of Lore első részének bevezető videója a korát meghaladóan gyönyörű volt

NE FOLYTASSA, FELSÉG!

A Lands of Lore második része mindezt megpróbálta négyzetre emelni, de sajnos már nem sok sikerrel. A program élőszereplős intróval és remek animációkkal indított, a játékmenet pedig maga mögött hagyta a Dungeon Master alapokat és korlátokat. A 3D-s játéktér, a manapság is népszerű cRPG-ket idéző megvalósítás jócskán túlmutatott a kor szerepjátékain. A második részben a főszereplő már egyedül vág neki a kalandoknak, s bár a technológiai megvalósítások előtt fejet kell hajtani, a folytatás igazából már nyomokban is alig hasonlított az Eye of the Beholderre, vagy akár az első részre. Ezt a folyamatos megújulást a harmadik nekifutás is erényének tartotta, és bár a grafika itt már roppant szép volt, hiszen megmaradt a 3D-s világ, sőt még a varázskönyvben is animálták lettek az ikonok, de maga a játékmenet botrányosan gyengére, az elődökhöz méltatlanra sikeredett. A Lands of Lore meghatározó, korszakalkotó volt, sikerét és nagyságát még csak megközelíteni se tudta egyik utódja sem.

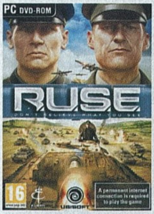
Mivel is állíthatnánk tökéletesebb emlékművet a játéknak, ha nem az újratelepítésével? Akár most, 20 évvel az első rész megjelenése után is bátran neki lehet állni a Lands of Lore-nak. A kellően magas kihívás, a remek történet, a nagyszerű karakterfejlődés mind-mind időtlen, ma is jól fogyasztható étek. És egy vaskos szerepjátéknál nincs is jobb fogás!

→ 90%



TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**



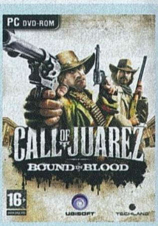
R.U.S.E. Háború nagyban

ÉRTÉKELÉS **78%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Eugen Systems**

A második világháborús stratégiai játékokkal egy időben Dunát lehetett rekeszteni, ennek viszont mostanában vége, sőt, alig-alig akad említésre méltó alkotás a zsánerben. Persze, a Company of Heroes 2 közeleg, de addig is el lehet ütni az időt az olcsó és szórakoztató R.U.S.E.-zal, mely a szokásos RTS-elemeket igyekszik kiterjeszteni hatalmas, dinamikus háborúkká. Azaz, míg a játékos a pályára zoomolva egyenként terelgeti az egységeket, a hatalmas térkép távoli sarkában egy másik had bevesz egy erődöt, vagy épp feltartóztatja a veszélyes erősítést – mindezt gyűjthető cselkártyák bevetésének lehetősége színesíti. A R.U.S.E. ígérete nagy, és bár a játék nem tökéletes (a kampány kissé elnagyoltra sikeredett), a játékélmény egyedisége és a roppant összetett, nyolcfős internetes többjátékos mód (kooperatív és kompetitív egyaránt) bőven ajánlott darabbá emeli. Főleg most, hogy roppant jutányos áron hozzá lehet jutni. Hol a folytatás, Ubisoft?

A vér kötelez CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Techland**



Az első Call of Juarez egy jól kinéző, de sajnos középszerű western-FPS volt, épp ezért senki sem várta, hogy a folytatás 2009 egyik legjobb shootere lesz – és nem is lett! Igaz, a lengyel srácok legalább megpróbálták: a Bound in Blood története a puskaporos vadnyugaton játszódik, s két testvér, Thomas és Ray köré összpontosul, tele spagettiwesterneket megszégyenítő dramaturgiával megrendezett átvezető jelenetekkel és látványos lövöldözésekkel. Ha pedig véget ér a nem mindennapi kaland, jöhet a többjátékos komponens, mely a megszokott játékmódokon túl a banditákat és a törvényszolgákat fordítja egymás ellen egy rablás kellős közepén. A grafika még ma is nagyon szép, a játékélmény tényleg remekel – mindezért pedig nagyon alacsony összeget kérnek, western témájú játékból pedig annyira kevés van, hogy az ember egyszerűen nem válogathat. Főleg, hogy még mindig nincs PC-re Red Dead Redemption...

SAM & MAX: ELSŐ ÉVAD Egyik kopó, másik eb

ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **The Adventure Company** FEJLESZTŐ **Telltale Games**

A Telltale Games annak idején nem arról vált híressé, hogy rászabadítja a zombiapokalipszist a játékvilágra, hanem hogy új életet lehelt a LucasArts elfeledett dilis duójába, Sambe és Maxbe. Hőseink egy kifordult rajzfilmvilágban élnek, és magánnyomozó irodát üzemeltetnek, melynek feje a (szó szerint) kopó, Sam. Társa, a vérnyúlféleség Max kissé pszichopata ugyan, de hát lehet nem szeretni ezt a csupa fog ábrázatot? A Season One, azaz „első évad", a külön-külön megjelent epizódok gyűjteményes kiadása, a szezon alcíme pedig 2009 óta hivatalosan is Save the World. Ugyan könnyen hihetnénk, hogy egy komoly programról van szó, ez mégis egy sírva röhögős point and click, melyben minden dialógus és „bűntény" potenciális viccforrás. Az akciójátékok szerelmesei ugyan nem lesznek elragadtatva a programtól, de azok, akik egy kis agytornára vágynak, keresve sem találhatnak jobb szórakozást. A vásárlóknak jó hír amúgy, hogy két további évad is létezik, tehát van utánpótlás.

Harcos álomvilág TRINE

ÉRTÉKELÉS **84%** ÁRA **990 Ft** KIADÓ **Nobilis** FEJLESZTŐ **Frozenbyte**

A mesék világa sajnos nem olyan népszerű a videojátékok készítői között, mint szeretnénk. Épp ezért jó, hogy van egy Trine, ami segít betölteni az utánuk maradó, fájdalmas űrt. Egy 2D-s, oldalra scrollozós platformerről van szó, melynek középpontjában három hős és az ő nagy kalandjuk áll. A lovag, a mágus és a merész tolvajlány egy varázserejű tárgy nyomában jár, a játékot pedig egy narrátor tálalja, valahogy úgy, ahogy egy gyermekkönyvet lapozgatnak a nagyszülők a szeretett kisdednek. Ehhez mérten a játék csodaszép, álomszerű grafikai megvalósítással és andalító, nyugalmat árasztó zenével operál – tényleg úgy érezzük magunkat, mintha tündérmesébe csöppennénk. Ráadásul a Trine nemcsak gyönyörű, de tartalmas és intelligens is: két barátunkkal karöltve együttes erővel küzdhetjük le a pályákon elénk gördülő nehézségeket, s mivel a Trine tele van logikai feladványokkal, elkél majd a csapatmunka – de pe persze egyedül is nekifuthatunk a játéknak.

TEST DRIVE UNLIMITED 2 Végtelen aszfalt-paradicsom

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Atari** FEJLESZTŐ **Eden Games**

Az első TDU nagyszerű játék volt, a másodiktól pedig még többet vártunk, ám sajnos csalódnunk kellett: a TDU 2 nem rossz program, tény viszont, hogy az első részt nem éri utol. Ez persze nem jelenti azt, hogy nem ajánlható, főleg, ha valaki odavan az autós címekért, és szeret a lemenő nap fényénél száguldani egy sportautóval a tengerparton, miközben szól a zene és tombol a trópusi hőség. A TDU 2 egy különleges darab, melyben a játékosok versenyzőket személyesítenek meg a valóság után lemodellezett Ibizán és Ohaun – bizony, két teljes sziget áll rendelkezésünkre, hogy szórjuk a pénzt és szebbnél szebb autókat, házakat, motorokat vegyünk magunknak. A TDU 2 nem is sima játék, hanem egy életérzés virtuális megtestesülése, gyönyörű grafikával és viszonylag életszerű, de persze még mindig arcade vezetési modellel nyakon öntve. Szomorú egyébként, hogy a fejlesztő Eden Games alig élte túl a projektet, az Atari a csapat kétharmadát lapátra tette.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Universe at War (1990 Ft), Brink (2999 Ft), Mafia 2 (4990 Ft), Scania Truck Driving Simulator (3490 Ft), Shogun 2: Total War (4999 Ft), Wings of Prey (2999 Ft)

Egy kis tombra lecsücsülünk

[ÍRTA **STÜKI**] **Ugyan pár éve már volt a PC Guruban egy nagyobb összefoglaló a Tomb Raider-sorozatról, de vannak olyan játékok, amiket újra és újra fel kell eleveníteni. A legelső Tomb Raider pont ilyen: ott bábáskodott egy műfaj születésénél, amire ebből következően igen nagy hatással volt, és mellesleg megalkotta az egyik legismertebb játékhőst.**

A Tomb Raider meglehetősen izgalmas időpontban jelent meg: 1996-ban, amikorra a teljes 3D-t használó játékok kinőtték a technológia gyerekbetegségeit, és egyre kiforrottabb 3D címek örvendeztették meg a gémereket. 1996-ban jelent meg például a Quake, a Duke Nukem 3D és a Resident Evil – utólag visszagondolva, ez tényleg egy csodálatos év volt!

IKON SZÜLETETT

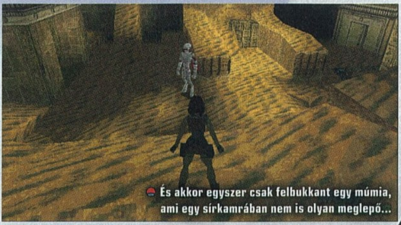
És a felsorolásban mindenképpen helye van a Tomb Raidernek is, hiszen ez volt az első igazán sikeres, third person nézetet használó, teljesen 3D-s játék. Maga a játék sikerének másik titkát természetesen maga a főszereplő, Lara Croft jelentette, bár ebben a játékban még ő is kicsit baltával faragott volt, keblei például két megfordított fagyitölcsérként meredtek előre. Lara gondos karaktertervezés eredménye volt, amit az is mutat, hogy a végeredmény egyáltalán nem emlékeztetett a kezdeti skicchez. A karakter alkotója, a Core egyik fejlesztője, Toby Gard ugyanis eleinte férfi főhőst tervezett, és a régészkedős, Indiana Jones-os vonal is később alakult ki (korábban erőszakosabb, katonai akciókban gondolkodtak). Ahogy kezdett kialakulni, hogy a játékmenetben a lövöldözés mellett erősebb hangsúly

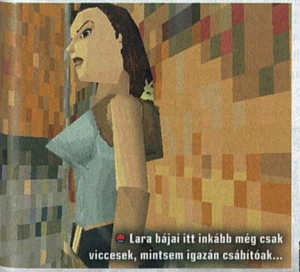
'96-ban egy igazi játéklegenda született – nem csoda, hogy a Tomb Raider mind a mai napig hatalmas népszerűségnek örvend

szemlélet és a játék irányítása is egészen újnak hatott az akkori játékközösségben: a 3D terepet szabadon be lehetett járni, ugyanakkor nem belső nézetben, mint ahogy azt korábban a Doom-pályákon megszokhattuk. A főhőst kívülről láttuk, a kameranézet végig őt követte, mintha egy haditudósító ment volna vele mindenhova. Persze az akkori hardverek erőssége miatt még voltak korlátai a technológiának, ezért kicsit szögletes volt minden, a falak sokszor derékszögben találkoztak, és a karakterek és ellenfelek sem dicsekedhettek a magas poligonszámukkal. Ám ezzel meg lehetett barátkozni az új játékélmény kedvéért, arról nem is beszélve, hogy nagyjából négypályánként remek renderelt videók nyújtottak kevésbé szögletes látványt. A Core Design 18 hónapig fejlesztette a játékot, de koncepció szintjén már 1993-ban elkezdődött a munka.

lesz az akrobatikus ugrálásokon és a fejtörőkön, úgy gondolt Gard egyre többször arra, hogy ehhez a játékmenethez női főszereplő illene. Megszületett tehát Laura Cruz, egy régésznő Puerto Ricóból, aztán amikor a fejlesztés egy pontján angol hölgyet csináltak a hősnőből, belőle lett Lara Croft (a nevet egy londoni telefonkönyvből választották ki). Gard egyébként később sokszor viccelt azzal, hogy azért választott női karaktert, mert a főhőst folyton hátulról látja a játékos, és mennyivel kellemesebb férfihátsó helyett Lara farát bámulni.

A játékot Sega Saturnra fejlesztették, de az igazán nagy sikereket PlayStationön és persze PC-n aratta. Később több különleges kiadás is készült, például olyan, amelyik kihasználta az akkoriban előretörő 3dfx videokártyákat, vagy az Unfinished Business alcímű, plusz két küldetést tartalmazó lemez. Minden verzióval együtt több mint hétmillió példányt adtak el a játékból. Aztán a tizedik évfordulóra (de valójában egy év késéssel, 2007-ben) megjelent a Tomb Raider Anniversary, ami az új konzolgenerációra szabta a klasszikust. Persze a két verzió között sok Tomb Raider-folytatás született, a szériának voltak kisebb-nagyobb hullámvölgyei is (a filmfeldolgozásokról nem is beszélve), de ezzel együtt is a Tomb Raider a legértékesebb játékos brandek közé tartozik. És többnyire meg is érdemli.


És akkor egyszer csak felbukkant egy múmia, ami egy sírkamrában nem is olyan meglepő...


Lara bájai itt inkább még csak viccesek, mintsem igazán csábítóak...

ADATOK

KIADÓ
Eidos Interactive

FEJLESZTŐ
Core Design

KIADÁS ÉVE
1996

PLATFORMOK
DOS, PlayStation, SEGA Saturn

Közös projektnek túros a háta?

[ÍRTA STÖKI] **2012 eléggé semmilyen év volt a játékiparban, vihar előtti csend uralta a piacot, és ebben a csendben meglehetősen messzire hangzott a közösségi projektfinanszírozás zaja. A Kickstarter felhasználói elérték a kritikus tömeget, és ez nagyon jót tett a játékiparnak. Vagy legalábbis néhány fejlesztőnek. A crowdsourcing-láz csillapodása után érdemes körülnézni, hova jutott egy év alatt a trend.**

Kezdjük ott, hogy nem is egy év alatt, hiszen a közösségi projektfinanszírozás legismertebb és legnagyobb oldala, a Kickstarter 2009 óta létezik, és három évig az internet egyik búvópatakja volt: érdekes, izgalmas ötletre épülő kezdeményezés, ami mellől viszont hiányzott a kritikus tömeg. Ez a tömeg 2012 elején aztán megérkezett, és felgyorsultak az események.

A videojátékos projektek között a csodálatos Tim Schafer, a kilencvenes évek több klasszikus kalandjátéka, valamint a későbbi, nem kevésbé fantasztikus Psychonauts alkotója indította meg a sort: kalapozni kezdett, hogy cége, a Double Fine új kalandjátékot készíthessen. Négyszázezer dollárt akart összegyűjteni egy hónap alatt, de majdnem a tízszeresét sikerült, 3,3 millió dollárt. A júzerek nagy lelkesedése igazolta, hogy a régi nagy fejlesztők játékaira ma is van igény, és általában ráirányította a figyelmet a Kickstarterre és a közösségi finanszírozásra. Nem sokkal ezután több lap is megírta, hogy ez lehet a játékipar egyik nagy trendje, Hancu kolléga is lelkesedett egy sort, hogy a crowdfunding olyan, mint a kommunizmus, csak tényleg működik.

ÁTVERÉS, KÉSÉSEK

Ma viszont a „tényleg működik" már legalább annyira kérdés, mint kijelentés, mert az elmúlt hónapokban akadtak azért intő jelek arra, hogy a Kickstarter sem váltja meg a szórakoztatóipart.

A Wasteland 2-t Bate is támogatta, de a megjelenését nem csak ő várja, hanem az egész PC Guru szerkesztőség

A modell ugyebár arra ad lehetőséget, hogy a felhasználók közvetlenül támogassanak alkotókat, legyen az alkotásuk zene, sufniban hegesztett művirág, vagy akár videojáték. Ha összegyűlik az alkotó által megszabott összeg, a támogatók mind kapnak a termékből, esetleg egy kis pluszt is, ha sok pénzt adtak. Ha nem gyűlik össze, akkor a támogatók visszakapják a pénzüket (mínusz a Kickstarter jutaléka). De mi történik akkor, ha összegyűlik a pénz, de az alkotó nem szállítja le a terméket? Semmi. A támogatók ebben az esetben hoppon maradnak.

Ebből következik, hogy akár csalásra is lehet használni a Kickstartert – mint ahogy használták többször is, például tavaly tavasszal az a felhasználó, aki mindenféle artworkből összelopkodott egy videóra valót, és azt állította, hogy néhány régi Blizzard-alkalmazott új szerepjátékot készít Mythic címmel. Persze az ilyen hamar kiderül, a Mythic is bekerült a hírekbe, és 4700 dollár után a projektet lelőtték. Más esetekben viszont nem ennyire egyértelmű a csalás, vannak ígéretesnek tűnő projektek, ahol azért felmerül az is, hogy a szépen hangzó dolgok mögött valami svindli van. Ilyen például az Ouya játékkonzol, amiről már írtam hosszabban korábban; egy 99 dolláros, androidos gép, ami állítólag jó lesz majd az indie fejlesztőknek, a nagyobb kiadóknak, a mobilplatformokra fejlesztőknek, a kalózoknak, a hekkereknek

> A Kickstarter nem egy csodafegyver, aminek a segítségével minden álom megvalósulhat, jókora szerencse is kell ahhoz, hogy az alkotó és a támogató egyaránt jól járjon a használatával

Az Ouya kapcsán még mindig vannak tisztázatlan kérdések, és a kiszállítás is átcsúszott júniusra

– csupa olyan csoportnak, aminek az érdekei sok ponton nem találkoznak. A konzolra mégis összejött 8,6 millió dollár, de a márciusra ígért premiert máris júniusra halasztották.

Apropó, halasztás: ez is egy jellemző probléma. A CNN Money elemzése szerint a komolyabb finanszírozást kapott Kickstarter-projektek 84 százaléka csúszik az eredetileg ígért határidőhöz képest. A Pennsylvaniai Egyetem is csinált egy hasonló kutatást véletlenszerűen kiválasztott projektekkel, ők 75 százalékot kaptak. Mindkét szám elég sok, de azért lehet ezt árnyalni kicsit. Sok projekt ugyebár rágért az eredeti tervre abban az esetben, ha a finanszírozás nemcsak összejön, de egy jelentős összeggel túl is haladja a kívánt büdzsét. Például tegyük fel, hogy egy játék fejlesztői egymillió dollárt kérnek, és egyéves fejlesztési időt ígérnek, de ha kétmillió dollár is összejön, akkor kétszer annyi pályát és multiplayer opciót is készítenek – nyilván az utóbbi esetben nem tartható az egyéves fejlesztés, hiszen több játéktartalmat kell készíteni. A Kickstarter-játékok körében nem egy projektcsúszás ilyen plusz tartalom miatt történt. Ugyanakkor az még inkább jellemző, hogy a projektek kiíróinak remek ötletei vannak, kreatív zsenik, de pocsék üzletemberek: rosszul becsülik fel, hogy a munka meddig fog tartani, sőt magát a projekt költségét is. Ilyenkor szinte garantált a késés.

VAN, AKINEK ÖSSZEJÖN

Mégis, a Kickstarteren eddig nagyjából félmilliárd dollárt vertek el a támogatók (ebből csak tavaly több mint 300 millió dollárt), az oldal ma is az egyik legnagyobb sikersztori, aminek fő oka az, hogy azért vannak szép számmal olyan projektek is, amik beváltották a hozzájuk fűzött reményt. Mint például az Inocente című dokumentum-rövidfilm, ami kategóriájának Oscar-díjasa volt idén (két másik riválisa is Kickstarter-segítséggel jött össze). Vagy hogy játékot említsünk, a Project Giana, ami Giana Sisters: Twisted Dreams címmel jelent meg, és éppen olyan bitang jól nézett ki, mint a bemutató videón (más kérdés, hogy baromi nehéz lett). És mindenképpen a pozitív példák között kell említeni Schafer készülő játékát: a fejlesztő példásan tájékoztatja a támogatókat, hogy miként halad a munka.

Aztán ott vannak azok a játékok, amik még nagyon nem készültek el, de nagyon várjuk őket, és reménykedünk, hogy ezek is a pozitív példák táborát fogják erősíteni. Például a Fallout hangulatát idéző Wasteland 2, az Obsidian új szerepjátéka, a Project Eternity, vagy a régimódi 2D-s, körökre osztott Shadowrun Returns. Ezekre több millió dollár gyűlt össze aránylag gyorsan, de olyan projektek is akadnak régi nagy fejlesztőktől, amik nehezen szedték össze a pénzt. Például David Braben új Elite-játéka, ami „csak" pár százezerrel lépte túl az 1,25 millió fontos tervet, vagy Al Lowe projektje, ami a Larry-kalandjátékok felélesztése lesz, és félmillió dolláros tervre 655 ezret hozott össze. Végül olyan játéktervek is akadnak, amik mögött neves fejlesztők állnak (vagy legalább egy jó brand), mégsem tudták összeszedni a pénzt. Októberben Tom Hall, a Doom egyik fejlesztője például nem futott be a Kickstarteren a Shaker című régi vágású RPG-jével, de magyar példát is említhetünk: a Most Wantednek nem sikerült összeszednie 650 ezer dollárt egy Nexus 2-höz.

Az Elite Dangerousnál már csökkent a Kickstarter-láz, de azért csak összejött a pénz a legendás Elite folytatására

Ezek az esetek azt mutatják, hogy a Kickstarter-őrület kezd helyére kerülni: kiderült, hogy ez a modell sem gyógyír a játékipar (vagy a zeneipar, a képregényipar) minden bajára, és bár vannak kellemes hatásai a független alkotói szcénákra, nem cseréli le a szórakoztatóipari multikat. A Kickstarter csak egy újabb eszköz, amit lehet jól és bénán használni – illetve ahol lehet szerencsésnek és kevésbé szerencsésnek lenni. És ahol egy pillanatra sem szabad elfelejteni, hogy egy projekt támogatása nem vásárlást jelent, hiszen az ember a pénzéért nem terméket kap, csak egy ígéretet.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

KANE & LYNCH: DM

➲ Sziasztok, Gurusok!
Az a problémám a Kane & Lynchcsel, hogy már háromszor megpróbáltam feltenni, de amikor eléri az Attract02 _ German.biket kidobja ezt: An error occured while trying to copy a file: Adathiba (CRC). Click Retry to try again, Ignore to skip this file (not recommended), or Abort to cancel to installation. Kérlek, segítsetek, mert nem tudom, mit kell csinálni.

Válaszoltam e-mailben, ám a biztonság kedvéért itt is megismétlem, tehát ha CRC hiba lép fel a mellékletnél, akkor első lépésben győződjetek meg róla, hogy biztosan nem sérült/hibás-e a lemez.
A „fullgame"mappa tartalmát másoljátok át a merevlemezre (ha sikerül, akkor onnan már fel lehet telepíteni a játékot).

Amennyiben ez nem jár sikerrel, akkor a pcguru@pcguru.hu címre küldjetek egy e-mailt, persze ne felejtsétek el feltüntetni az adatokat (név, postacím), és küldünk egy új lemezt.

➲ Kedves Tika!
A februári teljes játékkal a Kane & Lynch Dead Mennel lenne egy kis problémám. Valamiért nem akar működni a multiplayer. Amikor rámegyek, a Windows Live egyből kiírja, hogy: No Game Session Found!
Köszi előre is a segítséget. ➲ BENCE

Szerintem működik az, csak éppen akkor senki nem játszik vele. Próbálj meg pár havert felhajtani, és indíts (host) egy meccset.

ASSASSIN'S CREED III

➲ Helló, Tika!
A fent említett játékkal kapcsolatban szeretném kérdezni, hogyha megszerzek egy ruhát, akkor miért nem jeleníti meg a többi ruha között, és hogy hogyan lehet kilépni a tárgykészítésből, mert hiába nyomok bármit nem lép ki.
Már legyőztem az összes főellenfelet, akiknek a képe a falon volt, és megszereztem Achilles régi assassin ruháját, de az sincs bent a ruhák közt.
Előre is köszönöm.
Hű olvasótok! ➲ CBEN

A tárgykészítésből a BACKSPACE, illetve az ESC gombbal lehet visszalépkedni. Konkrétan melyik ruha nem jelenik meg? Az Achilles' Original Assassin Outfit esetén ugyanis gyakori hiba, hogy nem elég az Achilles' Painting mellékküldetést megcsinálni, hanem kell hozzá az ÖSSZES tanyás küldetés is!

FAR CRY 3

➲ Sziasztok!
A segítségeteket szeretném kérni a Far Cry 3-mal kapcsolatban. A uPlay-en vannak az „Akciók", és azon belül ez a „Higher Than a Kite (40U) - Use your wingsuit to reach the Southern island". Szóval, azt szeretném megkérdezni, hogy hogyan tudnám megoldani ezt a teljesítményt/akciót. Válaszotokat előre is köszönöm.

Automatikusan megkapod, ha eljutsz a főszálon a Fly South epizódhoz (28. küldetés). Willis ügynök repülővel átvisz a délre eső szigetcsoporthoz, és egy wingsuittal – szárnyas repülőruha, madárruha, többféle elnevezése is van – kell kiugrani a gépből, s mihelyst ez megtörtént, máris jóváírják az akciót. Tehát nyomasd a történetet, és meglesz.

➲ Helló! A Far Cry 3 játékkal van problémám. Amikor megkapom az irányítást, a játék leáll. VGA drivert már frissítettem, újratelepítettem a Uplay-t, és fent van az 1.04-es patch is, de még mindig nem jó. A gépigény bőven megvan.
Hű olvasótok: ➲ MARCI

A játék ikonján nyomj jobb egérgombot, Tulajdonságok, majd a Kompatibilitás fülön az Asztal-összeállítás letiltása és A képi témák letiltása opciók mellé tegyél pipát, továbbá a Futtatás rendszergazdaként opciót is ikszeld be.

STAR WARS BATTLEFRONT 2

➲ Sziasztok!
A játéknál a 11. küldetésben (Tantive IV) akadtam el, ott, amikor Darth Vaderrel megszerzem az irányítókódokat, és elviszem a kijelölt helyre, s utána azt kérik, hogy öljem meg Princess Leiát. Kerestem, de nem találtam. Utána a YouTube-on megnéztem, hogy hol lehet őt megtalálni.
A videóban a mentőkabinoknál volt, tehát elkezdtem ismét a küldit, odamentem, ahol a videóban is mutatták, hogy hol van, de sajnos nem volt ott. Elkezdtem mindenhol keresni, de sehol se találtam, csak ellenséges katonák voltak mindenütt. Kérlek, segítsetek. Előre is köszönöm!

Valószínűleg az 1.3-as patch telepítve van nálad, ugyanis az okozza azt a bugot, hogy Leia hercegnő egyszerűen nem jelenik meg a pályán, tehát esélyed sincs megtalálni. Elvileg két járható út van, az egyik, hogy az említett patch nélkül újratelepíted a játékot, vagy mivel az 1.3-as tapasz tartalmazza a FAKE CONSOLE nevű opciót, pálya közben nyomsz egy ESC-t, Fake Console, és a Victory opcióval lezárod a pályát, aztán mehetsz is a következőre.

RUNAWAY

➲ Sziasztok!
Egy régebbi játék került a minap a kezembe, de már az első fejezetnél elakadtam. Ott tartok, hogy a lányt kéne felébreszteni, és átmásztam a szomszéd helyiségbe, van egy csomó cuccom, csak azt nem tudom, mihez kezdjek vele? A válaszotokat előre is köszönöm. Üdv: ➲ ADRI

Egy álbeteget kell legyártani, amihez a raktárból a következő tárgyak kellenek: a bábu feje, az orvosi könyv, a fecskendő, a spray, két párna és egy üres kórlap. Gina (a lány) kórlapján írd át az adatokat, ehhez a fecskendő és az alkoholos üveg (fürdőszoba) kombinálása szükséges a kiszáradt filctollon. A hamis kórlapot tedd át az üres ágyra, amelyen aztán a bábu feje és a párnák, no meg a paróka (táska) segítségével létre tudsz hozni egy álbeteget. Már csak fel kell ébreszteni Ginát, ehhez olvass bele az orvosi könyvbe, amely hideg zuhanyt javasol; a gyufa és a spray a plafonon látható füstérzékelőn használva jó kis zuhét eredményez, és kész is vagy...

FIFA 13

➲ Helló, PC GURU!
Eddig semmi baj nem volt a FIFA 13-mal (PS3, eredeti), de most ha egy online játékmódot szeretnék játszani, akkor kiírja, hogy: „Sajnos nem engedélyezhetjük az összes online funkció eléréséhez szükséges Online belépő regisztrációját. További információért látogass az easports.com/onlinepass címre!". Az általuk megadott weboldalon semmi hasznos információt nem találtam, ezért hozzátok fordulok segítségért. Válaszotokat előre is köszönöm! Tisztelettel, ➲ LEVI

Ha időközben nem történt semmi változás (pl. Parental Lock bekapcsolása), akkor lépj be a Playstation Networkbe (nem a játékban, hanem a PS3 főmenüjében), majd navigálj el az Account Management – Transaction Management – Download List útvonalig, és írd be újra az Online Passt, majd letöltés és telepítés. Ha továbbra sem működik, akkor az EA supporttal vedd fel a kapcsolatot a +36 1 50 595 50 számon, vagy a termektamogatas@ea.com e-mail címen.

FORD RACING 2

➲ Barátaimnak meg akartam mutatni, hogy egy már majdnem 10 éves múltra visszatekintő játék is lehet jó még a mai napokban is. Sikeresen installálom a játékot, el is indul, de amikor a profilt létrehozom, és megadom a szükséges adatokat (ABS

TCS), és indítanám a karrierem, akkor kidob ezzel a hibaüzenettel: WMA:347: Failed to create the wma _ source _ filter. Tudom, hogy nem Windows Vista operációs rendszerre termett játék, de jó lenne, ha tudnátok valamit tenni ez ügyben. Köszönöm előre: ➲ MOLNIIMIKE

Elvileg tényleg nem működik a Ford Racing 2 az újabb operációs rendszereken (Vista és Win7), de készült hozzá egy nem hivatalos fix, amelyről egész jónak tűnnek a visszajelzések: http://tinyurl.com/aumc773. Remélem, sikeres lesz a bemutató...

MAX PAYNE 3

➲ Helló, Tika!
Max Payne 3-mal van gondom. Feltelepítem, minden jó, elindítom, elkezd letölteni, de megáll szinte egyből az elején, és kiírja, hogy a PlayMaxpayne 3 működése leállt. Megpróbáltam, hogy offline módban elindítom, ám akkor a Rockstars logó után ugyanúgy kiírja, hogy leállt. Mi lehet a baj?

Első lépésként a VGA driverből tegyél fel újat. Innen:
ATI - http://tinyurl.com/85w9by
Nvidia - http://tinyurl.com/2ot2y8
Ha még mindig nem működne, és úgy sejtem bolti verzióď van (nem steames), akkor a C:\Program Files (x86)\Rockstar Games\ mappából a teljes Max Payne 3 könyvtárat helyezd át a gyökérbe, tehát valahogy így nézzen ki C:\MaxPayne3 (fontos, hogy a végén a szóközöket töröld a könyvtár nevéből). Aztán a Start menü Futtatás sorába írd be, hogy regedit, és keresd meg a HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Wow6432Node\Rockstar Games\Max Payne 3 kulcsot, és itt az InstallFolder értéket írd át az új könyvtár nevére, azaz a példánál maradva a C:\MaxPayne3 -ra.
Az iménti könyvtárban a PlayMaxPayne3.exe-t futtatva indítható a játék.

COMPANY OF HEROES

➲ A Company of Heroesszal van problémám. Kettő is.
1. Nem tud csatlakozni a Relic Online-hoz a játék, ezért nem tudok bejelentkezni, sem pedig multizni. A barátomnak működik, szóval nem a Relic Online-nal van a baj.
Mivel nem találtam megoldást, újratelepítettem, és ebből következik:
2. Telepítés után fel kell patchelni, amit elvileg magától végezne, de a letöltés után kidob a Windowsba, és nem telepít. Manuálisan pedig egy patchet se tudok felrakni (a http://cohpatch.relic.com/-ról töltöttem le őket).
Ez a hibaüzenet: This patch updates Company of Heroes version ...(amelyik patchet épp próbálom telepíteni), but you have 2.0.0.1 installed already. To download latest patches, run Company of Heroes and log in to Relic Online. (Fehlerkennung: 10244)

A relices autopatcher hiba régi mumus, és a fene se tudja, mitől van (általában nem is érdekes, mert az általad is említett oldalról ugyanazok a tapaszok könnyen beszerezhetők). A hibaüzenet pedig, amit a patchek telepítése során kapsz, arra utal, hogy 2.0.0.1 verzióď van, amellyel pedig többnyire valóban nem lehet bejelentkezni a Relic Online-ra. Próbáld meg az általad említett weboldalról a Tales of Valorhoz tartozó patcheket (ne törődj az eltérő verzió számmal) manuálisan leszedegetni és telepíteni.

FRAPS, SNIPER ELITE V2

➲ Kedves Tika!
Ha a Frapsszel videózok, mindig leáll a videó 3,95 GB-nál. Ez miért van (regisztrált a Fraps)?
Még egy gyors kérdés: a Sniper Elite: Nazi Zombie Armyhoz kell majd az alap Sniper Elite v2, vagy magában a v2 nélkül is megvásárolható (lesz)? Remélem, tudsz segíteni. Előre is köszönöm.

A Fraps az AVI 1.0 szabványt használja, és ott sajnos ez a fájlméret-limit, tehát ennél nagyobb méretűt nem tud létrehozni. Ami a másik kérdést illeti, nem kell hozzá az alapjáték, a Nazi Zombie Army ugyanis standalone, tehát önállóan futtatható expanzió – ám mielőtt megveszed, mindenképpen olvasd el a tesztünket a mostani számban!

KING ARTHUR 2, TOTAL WAR

➲ Tisztelt Uram!
A King Arthur 2 nem magyar nyelven van, pedig telepítés közben beállítottam a magyart. Miért nincs magyarul (a többi játék esetében fellépő hiba ennél nem jelentkezett)? Továbbá sűrű leállási hibákat észleltem a Napoleon Total War és Shogun 2 Total War, valamint az Alexander esetében. Az Alexander egyes lépésekre, parancsokra (pl. zsoldos felvétel,építkezés) leáll, de mindig ugyanazokra a parancsokra (ez csak keleten, Babilon környékén, és mögötte szokott fellépni). A Napoleon Total War egyes frakciók esetében elég ritkán áll le (pl. osztrákok, franciák), de van amikor elégé gyakran (pl. angolok), másokat pedig nem nagyon próbáltam. Érdekes módon csak a szárazföldi csaták állnak le, de nemcsak a Napoleonban, hanem Shogun 2-ben és az összes Total Warban is. A Shogun 2 állandóan egy ismeretlen hiba miatt. Nem tudom, mi lehet a baj.

Egyszerűen leáll ismeretlen hiba miatt, a rendszer pedig keresi a hibát, de nem találja. Továbbá a Medieval 2 Kingdomsban az amerikai hadjárat mindig ugyanabban a fordulóban áll le, azt hiszem a 19.-ben, legalábbis a barátom ez mondta, hogy neki mindig ebben a fordulóban áll (nem ugyanazt a frakciót vezettük). De nem csak Total Warok állnak le, hanem Lego Star Wars 3 (a 2 nem), 27% kijátszásból eddig egyszer állt le.
Rendszeradatok: 2 GB RAM, Processzor Pentium(R) Dual-Core CPU E5200@2.50GHz, videokártya : NVIDIA GeForce 9400GT, Vindows Vista teljesen jogtiszta. Minden játék eredeti. Kérem Önt, hogy segítsen a probléma megoldásában! Ön szerint, ha a probléma megoldódik, akkor a Rome 2 jól futna a gépemen?

A King Arthur 2 ügyében sajnos komoly gondok vannak, mert az úgy tudom, mégsem jelent meg magyar nyelven, bár nyilvánvalóan a fejlesztőcsapat magyar, és voltak ilyen ígéretek (azt hiszem, még a dobozon is fel van tüntetve a magyar felirat). Amennyiben itthon vásárolta meg a King Arthur II dobozos magyar kiadását, akkor a csalódást némiképp enyhítheti, hogy a magyar forgalmazó és a Neocore is tett egy-egy felajánlást, konkrétan a The Incredible Adventures of Van Helsing c. játékot, illetve a Fallout 3 vagy a CIV4-t lehet búfelejtőként bezsákolni a vásárlást igazoló blokk ellenében. Gondolom ez az akció még él, részleteket lásd http://tinyurl.com/a3y5dqy.

Ami a notórius fagyásokat, leállásokat illeti, sajnos én sem tudom megmondani, hogy ebből mennyi az operációs rendszer (a Vista nem egy stabilitásbajnok, legalábbis saját tapasztalat alapján), a frissítésre váró driverek, és háttérben futó alkalmazások kombinációjának mellékterméke, főleg, hogy a felsoroltak között van, amelyik ritka vagy csak esetleges probléma. Kezdjük a nyilvánvalókkal, például a Medieval 2 TW esetével, ahol konkrétan tudható mi okozta bajt – ez ugyanis egy ismert bug, és erre született is egy hotfix, amely innen letölthető: http://tinyurl.com/akerddq. A szárazföldi csatákban lefagyó TW-oknál többnyire a friss driverek, a legújabb patchek felpakolgatása, és egy alapos defragmentálás a rendszerpartíción eredményre vezet.
Ami pedig a Rome 2-t illeti, biztos, hogy „jól" nem fog futni, én inkább a „talán elindul" mellé tenném a voksomat...

BF2142

➲ Sziasztok!
Azt szeretném kérdezni, hogy a BF2-n van-e szerveretek? Ha van, akkor mi a neve? És ugyanez a Half-life-fal? Meg azt, hogy a BF2142-ben hogy kell gránátot dobni, és hogy miért nem enged szerverekre. Köszönöm szépen! ➲ DÁVID

Nincs szerverünk egyik helyen sem.
Ami pedig a BF2142 gránátdobást illeti, ha jól emlékszem először unlockolni kell az FRG-1 gránát hordozásának képességét az aktuális karakter Player abilitiesei között. A gránát kiválasztás alapból a 7-es gomb, és bal klikkel lehet eldobni teljes távolságra, illetve jobb egérgomb nyomva tartásával célzottan. A szerverekkel kapcsolatban csak annyit tudok így látatlanba mondani, hogy az összes patchet telepíteni kell, és a tűzfalon keresztül is szabad utat kell kapnia. A tapaszokat le tudod tölteni innen: http://tinyurl.com/dx9weqt.

AC REVELATIONS

➲ Sziasztok, PC Gurusok!
Az a problémám, hogy az AC Revelationsöm nagyon laggol. Pedig minden gépigényem megvan hozzá. Mit kell ilyenkor csinálni? És még egy valami. Szeretnék gamereket keresni, akik szívesen játszanának velem Crossfire Europát, Far Cryt és Assassin's Creed Revelationst. A segítséget előre is köszönöm!
By: ➲ HIPERAL e-mail: zalcsi10@gmail.com

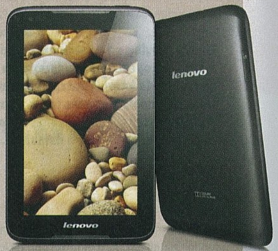
A Revelationst illetően ugyan nem írtad, hogy milyen beállításokkal játszol, és milyenek a géped főbb paraméterei (CPU, VGA, RAM), de a legfrissebb videokártya-driver már hozhat jó pár százalékot (a régiekkel amúgy is gond volt az élsimításnál), tehát mindenképp tedd fel a gyártó oldaláról.

Utóirat: Amennyiben szívesen játszanátok Hiperallal, olvasónk a megadott e-mail címen várja a jelentkezésetek!

Új táblagép-családdal törhet előre a Lenovo

TERMÉK NEVE **A1000; A3000; S6000** GYÁRTÓ **LENOVO** MEGJELENÉS **2013 Q2** VÁRHATÓ ÁRAK **NEM ISMERTEK**

A spanyolországi MWC-n nemcsak az ASUS és a Sony, de a Lenovo is jelen volt, méghozzá egy teljesen új termékcsaláddal, melynek tagjai prémiumkategóriás táblagépek, a gyártótól megszokott minőségben. Az A1000-es, A3000-es és S6000-es készülékek ebben a sorrendben kínálnak egyre többet és többet – lássuk, mit jelent ez pontosan! Az A1000-es egy 7 hüvelykes, 1024x600-as natív felbontású IPS-panellel felszerelt táblagép, 1,2 GHz-en ketyegő, kétmagos MediaTek processzorral, 32 GB-ig bővíthető 16 GB-os tárhellyel. Az A3000 ennek a belépőszintű tabletnek a gyorsított, kiegészített változatának tekinthető. Bár a SoC típusa és órajele maradt a régi, immár 4 maggal operál, ami jelentősen megdobja a teljesítményt, különösen több alkalmazás egyidejű futtatása esetén. A tárhely ezúttal is 16 GB, de az A3000 esetében ezt 64-re is lehet bővíteni. Az A-széria tagjai 340 grammot nyomnak, 11 mm vastagok és 7 colosak – és itt látszik meg igazán a csúcskategóriát képviselő S6000-es készülék elsőbbségi tervezése. Az 560 grammot nyomó tablet mindössze 8,6 mm vastag, kijelzője 10,1 hüvelykes, 1280x800-as natív felbontású IPS, processzora pedig most is négymagos MediaTek, szintén 1,2 GHz-en – ez mondjuk meglepő, a nagyobb felbontás miatt azért emelhettek volna rajta egy keveset. Mindenesetre, ha jól lövi be az árakat a gyártó, ajánlott készülékekkel gazdagodhatunk. Igaz, egyelőre csak annyi biztos, hogy a második negyedévben jelennek meg a tabletek, de még nem tudjuk, mennyiért és mely régiókban.



Megérkezett az Nvidia GeForce GTX Titan

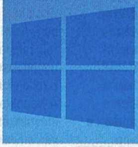
TERMÉK NEVE **NVIDIA GEFORCE GTX TITAN** GYÁRTÓ **TÖBBFÉLE** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **1000 DOLLÁR KÖRÜL**

Az Nvidia alig egy héttel rovatunk megírása előtt leplezte le a GK110-es lapkán alapuló GTX Titant, és máris megérkeztek az első darabok. Többek között az EVGA, a Galaxy, a Palit, az Inno3D, az ASUS, az MSI és a Gigabyte is piacra dobta a csúcskategóriás videokártyát, melynek ára minden modellnél 1000 dollár körül mozog, és még matrica sem különbözteti meg őket egymástól. Ennél fogva tulajdonképpen mindegy, melyikre ruházunk be, hisz ugyanazt a magas teljesítményt kapjuk. Memóriából 6 GB 6 GHz-es GDDR5 található a fedélzeten, a GPU alapórajele pedig 837 MHz, melyet felpörgethetünk akár 876 MHz-ig is. Portokból DVI, HDMI és DisplayPort található a kártya hátoldalán, 6-, illetve 8-tűs tápcsatlakozókkal támogatva.

Nyáron jöhet az új Windows

TERMÉK NEVE **WINDOWS BLUE** GYÁRTÓ **MICROSOFT** MEGJELENÉS **2013 NYÁR** ÁR **NEM ISMERT**

A Microsoft nagyon rákapcsolt, hogy sikerrel lemásolhassa az Apple évenkénti kínálatmegújító stratégiáját. Már most készül a Windows 8-on alapuló Windows Blue, melynek első tesztverziója a lap megjelenése körüli hetekben elérhetővé válhat. A végleges változat nyáron érkezik, a Windows 8 tulajdonosainak ingyenes lesz, és elvileg évente követi majd egy újabb és újabb Windows-verzió. A Blue elvileg bővíti a Bing kereső tulajdonságait, és bemutatja az Internet Explorer 11-et is. Többet egyelőre nem tudunk.



Chromebook Pixel: Átgondolatlan csúcstechnika?

TERMÉK NEVE **CHROMEBOOK PIXEL** GYÁRTÓ **GOOGLE** VÁRHATÓ MEGJELENÉS: **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR: **1299 DOLLÁR; 1499 DOLLÁR**

Az Apple-féle, egyébként tényleg remek konstrukciónak minősülő MacBookok után a Google is megmutatta, hogy nemcsak az okostelefonok piacán veszi fel a harcot a kaliforniai gyártóval, de méregdrága és igényes notebookok esetében is. A Chromebook-kategória egy ideje már létezik, a csúcsot képviselő, Pixelnek nevezett modellről pedig sok pletyka után végre hivatalosan is lerántották a leplet. Bár a Nexus 7 és a Nexus 4 után csodát vártunk, az az igazság, hogy nem tudjuk, sírjunk-e vagy nevessünk, mert a Chromebook Pixel legalább annyira bizarr, mint amennyire érdekes. Egy kétmagos, 1,8 GHz-en hajtott Intel Core i5-ös processzorral, 4 GB memóriával és egy Intel HD 4000-es IGP-vel felszerelt gépről van szó, ami a specifikációk alapján minden, csak nem erős. Bár a 32, illetve 64 GB-os beépített SSD-k elég kevésnek tűnhetnek, a notebook lelkének számító Chrome OS egy évig 1 TB-nyi online tárhelyet biztosít. A készülék egyedüli nagy durranásának a furcsa, 3:2-es képarányú, 12,85 hüvelykes, 2560x1700-as natív felbontású érintőpanel ígérkezik, mely tényleg nagyon szép – hátránya azonban, hogy túl sok erőforrást emészt fel, így a Chromebook Pixel összesen ötórás üzemidőt (!) biztosít, melybe persze a korszerűtlen operációs rendszer is bejátszik, hisz képtelen kihasználni a modern alkatrészek energiatakarékossági beállításait. Az 1299 dolláros alap- és az 1499 dolláros LTE-vel felszerelt modell az USA-ban február 21-én startolt el, de hogy hozzánk mikor ér el, ha jön egyáltalán, kérdéses.

Gyönyörű egybe-PC az ECS-től

TERMÉK NEVE **G24** GYÁRTÓ **ECS** VÁRHATÓ MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Az ECS bemutatta a G24-nek keresztelt egybegép-konfigurációt, mely egy 23,6 hüvelykes, opcionálisan érintőkijelzős panel mögé bújtatott Intel Thin Mini-ITX konstrukció. Az LGA-1155-ös foglalatú CPU-kat fogadó lapokkal együttműködő G24-ben két So-DIMM memóriaslot is helyet kapott, melybe DDR3-as modulok illeszthetők. A barebone-nak is beillő G24-be vagy egy 3,5-ös, vagy két darab 2,5-ös adattárolót helyezhetünk, egy vékony DVD-RW meghajtó pedig alapból jár hozzá. Megjelenése és ára még nem ismert.

Tablet-telefon hibridekkel újít az ASUS

TERMÉK NEVE **PADFONE INFINITY; FONEPAD** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **2013 Q2** ÁR **1000 EURÓ; 220 EURÓ**

A hónap legjelentősebb hardveres eseménye vitathatatlanul az idei MWC volt, melyen egy rakás új generációs okostelefon és tablet mutatkozott be. Persze manapság ezek hibrid megoldásai is egyre népszerűbbek, és ezen a téren a Samsung-féle Note-szérián túl az ASUS jár elöl igazán. A tavaly bemutatott PadFone 2-t idén követi a harmadik generációs modell, mely elhagyja a kényelmes számozást, és mint PadFone Infinity kerül piacra, valamikor 2013-ban. A táblagépet is „meghajtó" telefon mérete most már 5 hüvelyk, az IPS+ panel felbontása natív Full HD-ra nőtt, kapunk masszív védelmet biztosító Gorilla Glasst, és a két kamera is sokat javult. Az előlapi, 2 MP-es változat nem nagy szám, de a hátoldalra került, 13 MP-es, tűéles képeket és videókat készítő darab már megérdemel egy elégedett bólintást. Ami a hardvert illeti, egy négy Krait 300 processzormagból álló Snapdragon 600-as SoC hajtja a készüléket 1,7 GHz-en, a chipet egy Adreno 320 IGP és 2 GB memória támogatja. Lesz 32 és 64 GB-os változat is, a 10.1 colos dokkolóba becsúsztatva pedig megmarad a tíz órás üzemidő. Jól hangzik, de sajnos a luxusnak mindig ára van: Európában 1000 euróért vesztegetik majd a PadFone Infinityt. Persze azoknak sem kell elkeseredni, akiknek nincs ennyi pénzük. Olcsóbb alternatívaként bejelentették a Fonepad nevű Nexus 7-klónt, mely egy 220 eurós, 7 hüvelykes táblagép lesz 1 GHz-es x86-os processzorral, szintén 10 órás üzemidővel. Mindkét gép jónak tűnik, várjuk a pontos európai dátumok bejelentését.

Bajban a Moore-törvény?

TERMÉK NEVE **AMD** GYÁRTÓ **NINCS** MEGJELENÉS **2013 Q4** VÁRHATÓ ÁR **NINCS**

A Gordon E. Moore nevével fémjelzett megfigyelési törvényszerűség szerint másfél évente megduplázódnak az integrált áramkörökben található tranzisztorok. Bár ez eddig tényleg így volt, 20 nm-en falba ütközhetnek a mérnökök, mert a gyártási költségek 28 nm-ről lefelé már nem mutatnak csökkenést. Persze lehet, hogy van megoldás: az ARM, a Qualcomm, a Samsung, a Texas Instruments, az AMD, az Imagination Technologies és a MediaTek létrehozta a HSA-alapítványt, mely a HSA-architektúrával kerülné meg a Moore-törvény gátjait; ennek lényege, hogy a GPU-t direkt programozzák magas szintű programozási nyelvekkel. Az ötlet pazar, első képviselői pedig már 2013 végén megjelenhetnek az AMD kínálatában.

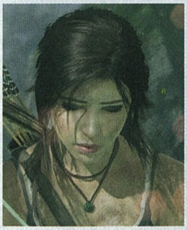
A Sonyt is érdekli a FireFox OS

TERMÉK NEVE **XPERIA TABLET Z** GYÁRTÓ **SONY**
VÁRHATÓ MEGJELENÉS **2013 TAVASZ**
VÁRHATÓ ÁR **500 DOLLÁR**

A gyártó az idei MWC-n elárulta, hogy a januárban bemutatott második (illetve harmadik, de ez bonyolult) generációs Xperia Tablet Z még tavasszal meg fog jelenni. A 10,1 hüvelykes készülék előző változatát a PC Guruban is teszteltük, és miután meg voltunk elégedve vele, kíváncsian várjuk a folytatást. Ugyanakkor a Sony mobildivíziójának igazgatója, Bob Ishida meglepő nyíltsággal ejtett szót a FireFox OS-ről a kiállításon. Bár a Sony egyelőre nem hivatalos partnere a Mozillának, a gyártó érdeklődik az operációs rendszer iránt, sőt, a cég mérnökei most is dolgoznak az OS-en, mert úgy gondolják, nagy potenciál rejlik a kernelben. Ha a Mozillának összejön a sonys üzlet, könnyen megütheti a főnyereményt.

TressFX: Az AMD válaszolt az Nvidia kihívására

TERMÉK NEVE **TRESSFX** GYÁRTÓ **AMD** VÁRHATÓ MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **NINCS**

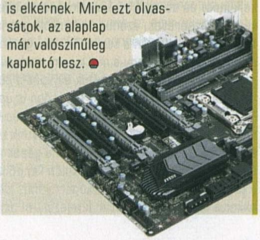


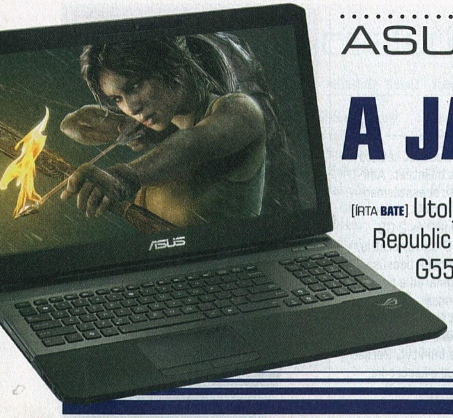
Az Nvidia-féle PhysX már rég megszellőztette, hogy milyen lenne a videojátékok fizikai érintkezési modellje egy ideális világban. A technológia persze nem terjedt el, mert csak a csúcskártyák képesek rá, s mert alig akad játék, ami kihasználná, ami meg igen, az is csak apró látványeffektekkel szúrja ki az ember szemét, így nem csoda, hogy szűkös a PhysX rajongótábora. Ezért is van szerencsés helyzetben az AMD a cikk írása előtt egy nappal bemutatott TressFX-szel: az új fizikai eljárást az AMD a Crystal Dynamicsszel és a Nixxesszel közösen fejlesztette, és a magazinunk jelen számában tesztelt Tomb Raider PC-s változatában mutatkozik be. A DirectX 11-es API DirectCompute felületére alapozott technológia lényege, hogy a sorrendtől független átlátszóság (angol szakmai rövidítése szerint OIT) PPLL adatstruktúrájára helyezi a hangsúlyt, így érve el, hogy az olyan vékony, szálakból álló modellek életszerűen reagáljanak a környezetükre, mint a haj – esetünkben a hősnő, Lara Croft copfja. Az így összegyűjtött és formába öntött adatokat compute shaderrel teszi gyorsabbá a rendszer, mely a multiprocesszoros megoldásokra támaszkodva a hajszálakat apróbb elemekre bontja, hogy megkönnyítse a VGA számára a gravitáció, a szél vagy az eső fizikai hatásainak modellezését. Az eredmény lélegzetelállító, de akárcsak a PhysX, nagyon erőforrás-igényes, így csak DX11-es módban működő HD7xxx-szériás kártyákon aktiválható. A hajon túl egyebkén többek között növények szimulálására is alkalmas.

Megfizethető X79-es alaplap az MSI-től

TERMÉK NEVE **X79A-GD45 PLUS**
GYÁRTÓ **MSI** MEGJELENÉS **2013. MÁRCIUS**
ÁR **250 DOLLÁR**

Bár az Intel hatmagos Core i7-esei közül a legolcsóbb darab is 150 ezer forintot köstál, az MSI gondolt azokra, akik legalább az alaplapon spórolni szeretnének. Az X79A-GD45 Plus Waimea Bay platformra fejlesztett CPU-kat is fogad, ára pedig mindössze 250 dollár, ami nagyon-nagyon olcsó, hisz sok rokon deszkáért 6-700 dollárt is elkérnek. Mire ezt olvassátok, az alaplap már valószínűleg kapható lesz.





ASUS G75VX

A JÁTÉKOSOK ÁLMA?

[ÍRTA BATE] Utoljára tavaly szeptemberben foglalkoztunk az ASUS-féle Republic of Gamers hardversorozat gamer-laptop felhozatalának G55VW-s modelljével, most pedig az egyik legújabb típust, a G75VX-et vesszük górcső alá, keresve a választ, hogy megéri-e ez a gép a nagyjából 355.000 forintos alapárat.

Mielőtt belevágnánk a gép ismertetésébe, érdemes tisztázni, hogy az ASUS G75VX több kiszerelésben is létezik, a PC Guru szerkesztőségében pedig a legalapabb modell járt, annyi kiegészítéssel, hogy a memóriát már az első nap 16 GB-ra növeltük. A 4 GB-os kiszerelés ára nagyjából 355.000 Ft magasságában kezdődik (ez az összeg ugyebár kereskedőnként változik), az általunk eszközölt memóriabővítés pedig megdobja ezt még nagyjából 15-20.000 forinttal – ám tesztalanyunknál jóval vadabb konfigurációk is kaphatók, olyan extrákkal, mint a 750 GB-osra hizlalt merevlemez, egy plusz 240 GB-os SSD, illetve a gép igényelhető Blu-ray meghajtóval is. Ezeknek a bővítményeknek azonban ára is van, a minden jóval felszerelt csúcsmodellért félmilliónál is többet kell kicsengetni a kasszánál.

ESSÜNK NEKI!

A G75VX egy olyan méretes dobozban érkezett, mint amekkorában a 21 colos monitorok szoktak, és a gépnek kell is a hely, lévén – mondjuk ki bátran – egy valóban drabális laptopról beszélünk. A masina 41,5 cm széles, 32 cm mély, a legmagasabb részén eléri az 5,2 cm-t, és ehhez mérten a súlya is kegyetlen, nem kevesebb mint 4,3 kg, tehát ha erősen meglendítjük, akár még egy medvét is leteríthetünk vele. Mindez persze nem negatívum, hiszen valódi gamer-vasról beszélünk, csupán nem árt már az elején tisztában lenni azzal, hogy ez nem az a gép, amit mindennap a vállára kap az ember, hogy aztán elcipelje mindenhova – és ez nemcsak azért van, mert a G75VX egész egyszerűen nem fér bele egy normál méretű hátizsákba.

Azt írtuk drabális, ez viszont kifejezetten jól áll a gépnek, a megjelenése letisztult, egyben tiszteletet parancsoló, és kifejezetten elegáns a gép tetején elhelyezett ezüstös ASUS logó, alatta a gumiborításba vésett Republic of Gamers mintával. Apropó gumiborítás. A gyártó törekvése az egyedi (a G75VX külsejének tapintása nagyon kellemes) és strapabíró kivitelezésre mindenképpen dicséretes, azonban a korábbi generációk tapasztalatai alapján a tervezők már igazán rájöhettek volna, hogy a matt gumi csak addig mutat jól, amíg ki nem vesszük a gépet a dobozból, ugyanis már az első érintést követően is úgy néz ki a burkolat, mintha csirkecombmajszolás közben vettük volna a kezünkbe. Ha nem vagyunk tisztaságmániások, és nem takarítjuk le a gépet minden nap (erre egyébként még egy külön kendő is akad a dobozban, ami nemcsak a képernyőhöz ideális), akkor a laptop egy idő után kifejezetten ocsmány kinézetet ölt, ami nyilván nem mindenkit zavar, de egy ilyen drága hardver esetében az ASUS igazán törekedhetett volna arra, hogy ezen a területen is figyeljen a részletekre.

Szerencsére a billentyűzet alatt és a tapipad mellett már más a helyzet, habár ott is gumi a burkolat, ennél a felületnél már sikerült megoldani, hogy a puszta érintésünkkel ne hagyjunk mindenféle nyomokat. A gép kinyitását követően viszont nem lehetünk maradéktalanul elégedettek, ugyanis a képernyő kávája nincs rendesen a panelhoz rögzítve, érintésre alul, felül és oldalt is lötyög, benyomódik, és a közelebbi vizsgálódás során az is rögtön szembetűnik, hogy a keret és a képernyő akár 2 mm-re is eltávolodik egymástól – erre megint csak azt tudja mondani az egyszeri tesztelő, hogy 300.000 Ft-os árcédula felett az ilyesmire azért illenék jobban ügyelni.

A billentyűzet elhelyezése kifejezetten ideális, a gombok eloszlása megfelelő, a minőségbe itt már nem nagyon lehet belekötni – az már egyéni ízlés kérdése, hogy mi az anyaghasználat terén valamivel puhább műanyagot preferáltunk volna a billentyűk esetében (hála a Bluetooth 3.0-nak, egy külön perifériával ez is könnyedén orvosolható). Ami a tapipadot illeti, a mérettel itt sincs gond, az alatta lévő gombok jól használhatók, továbbá passzolnak a gép testéhez, ám az érintésérzékeny felület túlságosan is szenzitív, rengetegszer akkor is kattintást érzékel, ha csak szimplán hozzá-

SPECIFIKÁCIÓK

PROCESSZOR	Intel Core i7-3630QM 2.6 GHz
MEMÓRIA	16 GB DDR3 RAM (1600 MHz)
CHIPSET	Intel Panther Point HM77, Intel Ivy Bridge
VIDEOKÁRTYA	NVIDIA GeForce GTX 670MX – 3 GB, mag: 598 MHz, memória: 1500 MHz GDDR5 VRAM, ForceWare 296.39
HANGKÁRTYA	Realtek ALC269
KIJELZŐ	17,3" (1920x1080, matt, LED, TN)
MEREVLEMEZ	Hitachi HTS727550A9E364, 500 GB, 7200 rpm
OPTIKAI MEGHAJTÓ	Slimtype DVD A DS8A8SH
HÁLÓZATI KÁRTYA (LAN)	Atheros AR8151 PCI-E Gigabit Ethernet Controller (10/100/1000 MBit)
HÁLÓZATI KÁRTYA (WLAN)	Atheros AR9485WB-EG Wireless Network Adapter (bgn)
CSATLAKOZÓK	4 USB 3.0, 1 VGA, 1 HDMI, 1 DisplayPort, 1 Kensington Lock, fejhallgató és mikrofon, Multi-in-1 kártyaolvasó
HÁLÓZAT ÉS KOMMUNIKÁCIÓ	LAN, WLAN, Bluetooth 3.0
AKKUMULÁTOR	74 Wh Lithium-Ion, 5200 mAh, 14.4 V, 0.418 kg
OPERÁCIÓS RENDSZER	Előre telepített Windows 8
SÚLY	4,3 kg
GARANCIA	2 év
BRUTTÓ KISKERESKEDELMI ÁR	375.000 forint környékén

TELJESÍTMÉNYTESZT (FULL HD)

BATTLEFIELD 3	CRYSIS 3	ASSASSIN'S CREED III	HITMAN: ABSOLUTION
MEDIUM: 45 FPS	MEDIUM: 33 FPS	MEDIUM: 56 FPS	MEDIUM: 58 FPS
HIGH: 34 FPS	HIGH: 20 FPS	HIGH: 48 FPS	HIGH: 44 FPS

érünk, így nem lehet vele zavartalanul böngészni és dolgozni, éppen ezért mi egy nap után már nemcsak a játékhoz használtunk egeret, de az általános teendőkhöz is.

Felszereltség tekintetében az ASUS gépe hozza egy átlagfelhasználó elvárásait, így összesen négy USB 3.0, 1 VGA és 1 HDMI, továbbá 1 Display Port várja a vásárlókat, sőt, a gép jobb hátsó sarkában még egy Kensington Lock is helyet kapott, így ha arra van szükség, akkor a védelem is biztosított. Ugyanakkor találhatunk még külön fejhallgató- és mikrofonbemenetet, van multifunkciós kártyaolvasó, illetve az alapfelszereltségű G75VX rendelkezik egy hagyományos DVD-író/olvasóval is. Ami viszont elég fura, hogy a gép hiába támogatja a 3D-t, a csomagban az ehhez szükséges szemüveg nem kapott helyet (az valószínűleg csak a drágább kiszereléshez jár, és ezúttal nincs a korábban megszokott hátizsák és egér sem), így aki mindenképpen szeretné kipróbálni és használni a térhatást, annak mélyebben a zsebébe kell nyúlnia – vagy drágább gépet kell választania, vagy külön kell beszereznie az aktívzáras technológiát használó 3D-s szemüveget.

A SZÍVE A HELYÉN VAN

Igaz ugyan, hogy a korábban felsorolt tervezési negatívumok ismeretében az ember ráncolja a homlokát, ám a gépben rejlő hardverösszeállítás azért képes elhomályosítani a bosszantó dolgokat. A laptop lelke egy Intel Core i7-es, 2,6 GHz-es processzor, az izmot pedig a 3 GB-os Nvidia GeForce GTX 670MX és a 16 GB memória adja, és ezek együttesen (ahogy az a fenti táblázatban is látható) olyan erőt biztosítanak a G75VX-nek, hogy még az alapmodell sem vall szégyent, ha erőforrás-igényes játékok futtatásáról van szó – és akkor egy pillanatra képzeljük el azt is, hogy mi lenne, ha a rendszer és az éppen aktuális kedvenc játékunk egy SSD-ről töltődne be. A játékokat ráadásul akár Full HD-ben is élvezhetjük, hiszen a gép egy – a maga nemében – hatalmas, 17,3" colos, matt kijelzővel rendelkezik, ami az átlag notebookoknál sokkal élénkebb és kontrasztosabb képet biztosít.

Hangkártyából ugyan csak egy alaplapra integrált, átlagos Realtek típust kapunk, viszont a képernyő alatt végigfutó méretes hangszórónak köszönhetően a hangzásra még így sem lehet panasz. A szomszédok ugyan nem fognak átdörömbölni a teljesítménye miatt, de játékra, filmezésre és nem házibuli szintű zenehallgatásra tökéletesen megfelel ez a kiszerelés.

Ha pedig már a hangoknál tartunk, akkor mindenképpen érdemes kitérni a gép egyik legnagyobb pozitívumára: a hűtésre. A gép még a Battlefield-meccsek során sem melegedett túl, és ez főleg a hátán elhelyezett hatalmas szellőzőknek köszönhető. Az ASUS megoldása több szempontból is praktikus, egyrészt a kiáramló hő nem zavarja a játékost, másrészt a felhajtott képernyő még le is árnyékolja a nyílásokat, így gyakorlatilag semmit nem érzékelünk abból, hogy a gép testében dolgoznak a ventilátorok. A G75VX-ről amúgy általánosságban is elmondható, hogy a mérete és a hardverkiépítése ellenére is egy kifejezetten csendes darab, és még akkor sem produkál jelentősebb zajt, ha tényleg megizzasztjuk a benne rejlő vasat.

Az impozáns alkatrészek viszont zabálják az energiát, akárcsak a méretes kijelző, így a gép akkuja még új állapotban sem bír 2,5 óránál többet egy feltöltéssel, azt pedig talán már mondani sem kell, hogy ez az időtartam könnyen a harmadára csökken, ha filmnézésre vagy játékra adjuk a fejünket.

HORDOZHATÓ ERŐMŰ

Az ASUS már korábban is bizonyította, hogy komolyan gondolja a Republic of Gamers termékcsaládot, és erre összességében a G75VX sem cáfol rá. A minőség tekintetében ugyan érezhető némi visszaesés a korábbi modellekhez képest (a káva problémájával korábban nem találkoztunk, viszont ennél a típusnál kettőnél is felfedeztük), illetve az extrákat sem méri már olyan bő kézzel az ASUS, ennek ellenére még mindig az aktuális RoG gépek jelentik a legjobb vételt, ha olyan hordozható eszközökről beszélünk, amelyeknél elsődleges szempont, hogy a legfrissebb játékok futtatása ne jelentsen számukra problémát. Ilyen téren már a G75VX alapmodellje sem vall szégyent, és ezen a ponton már csak azt kell eldönteni, hogy tényleg szükségünk van-e egy ilyen hordozható erőműre. Mert ha nem, akkor ennek a gépnek az árából egy igazi, több év szavatossággal bíró, high-end asztali PC építhető (lásd még az ÁlomPC rovatunkat). Ha viszont fontos a mobilitás és ezzel együtt a zökkenőmentes játék is, akkor a G75VX olyan hardver, amin mindenképpen érdemes komolyan elgondolkodni.

A gép mérete ugyan tiszteletet parancsoló, de a dizájn a robosztusság ellenére is igen megkapó.

DIGIPRIME.HU

Az ASUS G75VX gamer laptopot a Digiprime.hu csapata biztosította a PC Guru szerkesztőség számára. A gépet meg is vásárolhatod a cég szaküzletében vagy webáruházában.

Samsung Galaxy Camera EK-GC100

ÚTKERESŐ OKOSKAMERA

[ÍRTA BATE] **Először a telefonok lettek okosak, aztán a televíziók kezdtek olyan tulajdonságokkal rendelkezni, amelyekre korábban nem nagyon gondolt senki. Tavaly aztán a Samsung gondolt egyet, és előállt egy olyan digitális fényképezőgéppel, amit bátran lehet okosnak nevezni. Teszteltük a Samsung Galaxy Camera EK-GC100-at.**

Az elmúlt években a vadonatúj technikai eszközök legfőbb tulajdonsága az lett, hogy az alapfunkcióiknál sokkal szélesebb körben tudjuk használni őket. A telefonokkal már nemcsak üzenni és hívásokat fogadni/kezdeményezni lehet, hanem komplett miniszámítógépként funkcionálnak, a televíziókkal már nemcsak filmeket és tévéműsorokat nézhetünk, de internetes böngészésre és játékra is alkalmasak, a számítástechnikában pedig az a legújabb őrület, hogy egy hordozható masina tabletként és ultrabookként is egyaránt használható legyen (lásd még a Lenovo IdeaPad Yoga 13 tesztünket). A multifunkció a legújabb divat, tehát az, hogy egy készülék minél „okosabb" legyen, és a Samsung (a Polaroidhoz és a Nikonhoz hasonlóan) 2012-ben egy egészen új területen, a fényképezőgépek piacán igyekezett meghonosítani ezt a trendet. Cikkünkből kiderül, hogy mekkora sikerrel.

SAMSUNG GALAXY CAMERA

A készülék a Samsungtól megszokott csomagolásban érkezik, semmi felesleges sallang, lekapjuk a doboz fedelét, és máris a kezünkben tartjuk a készüléket (ami mellett található egy USB/microUSB kábel, egy hálózati csatlakozó, egy nyakba akasztó és egy 1650 mAH-s akku). Az első benyomások meglehetősen vegyesek. A képek alapján az ember egy finom, könnyed eszközre számít, a végeredmény viszont egy kifejezetten nehéz (300 gramm), testes (12,8 cm széles, 7 cm magas, 1,9 cm mély) és – bár ez egyéni ízlés kérdése – összességében kissé ormótlan, bizonyos helyzetekben kényelmetlen használatot biztosító gép. Az EK-GC100 súlyát érezve az ember azonnal óvatosabban bánik az eszközzel, és már az első pillanatoktól világos, hogy ez egyáltalán nem egy kompakt készülék, amit könnyen zsebre vágunk, és onnan kapunk elő, ha éppen kattintgatni akarunk.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- Dimenziók: 70,8 x 128,7 x 19,1 mm
- Súly: 300 gramm
- Típus: Superzoom
- Maximum 16 MP
- Szenzor típus: CMOS
- Szenzor méret: 4.6 x 6.2 (1/2.3") mm
- Maximum ISO: 3200
- Optikai zoom: 21x
- microSD bővítési lehetőség
- microUSB, microSIM, microHDMI, mikrofon, fülhallgató bemenet
- Wifi, 3G, GPS
- 4,8 colos, érintésérzékeny kijelző
- Hardver: Quad Core 1,4 GHz CPU, 1 GB RAM, 8 GB flash memória
- Videofelbontás: 768 x 512-től 1080p-ig
- Akku: 1650 mAH Lithium-ion
- Optikai képstabilizátor
- Operációs rendszer: Android 4.1
- További információk: www.samsung.com

VAN ITT MINDEN

A külső nem mindenkinek fog bejönni, viszont a felszereltség tekintetében nem nagyon lehet belekötni az EK-GC100-ba. Hangszóró, 3,5 mm-es jack, mikrofon, microUSB, microSIM, microSD, microHDMI vár minket, és fényképezőgép lévén nem maradunk vaku (nyomásra nyílik), állványfurat és exponáló/zoom gomb nélkül sem. És ez még nem minden, hiszen a készülék hátulját szinte teljes egészében elfoglalja a maga nemében hatalmas, a Samsung Galaxy S III-at idéző, 4,8 colos, 1280x720-as felbontású, 306 ppi pixelsűrűségű érintésérzékeny kijelző. A képet egy Super Clear LCD panel biztosítja, a képernyőt pedig Gorilla Glass 2 védi a sérülésektől, így még a trehányabb/ügyetlenebb felhasználóknak sem kell félniük attól, hogy kárt tesznek a kiemelkedően szép képet biztosító kijelzőben.

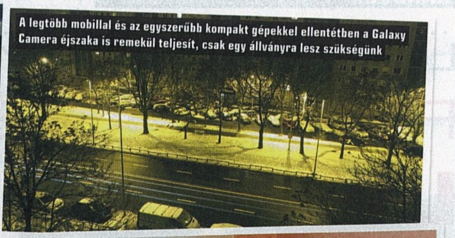
Samsung készülékről lévén szó az operációs rendszer természetesen Android, alapállapotban egy 4.1-es (Jellybean) verzió, amit az első bekapcsolást követően rögtön érdemes a legfrissebb változatra frissíteni. Maga a rendszer ismerős lehet azok számára, akik már használtak valamilyen Galaxy terméket, a funkciók, az ikonkiosztás és a kezelés egy az egyben onnan köszön vissza, és a Galaxy Camera olyan gördülékeny felhasználói élményt biztosít, amilyet eddig csak a prémium kategóriás Samsung termékek esetében tapasztaltunk. Mindez persze nem annyira meglepő a gép testébe rejtett hardver ismeretében. A rendszert egy négymagos, 1,4 GHz-es processzor, egy külön grafikus gyorsító, 1 GB RAM és 8 GB flashmemória szolgálja ki, így a 3D-s játékok kivételével minden alkalmazás úgy futott a gépen, mint egy álom. Az egyetlen bibi, hogy a minőségi kijelző, az erős hardver, na meg a 3G és a wifi kicsit sok a szabvány 1650 mAH-es akkunak, így az nem is bírja tovább 3-4 óránál, és ennyit is csak akkor, ha folyamatosan figyelünk arra, hogy mindig kikapcsoljuk, ha épp nem használjuk. A villámgyorsan működő Android 4.1 is szuper dolog, de a kamera használata közben azért néha felmerült bennünk, hogy ezen a téren kicsit túlzásba estek a Samsungnál, mert – számunkra – kicsit életszerűtlen, hogy valaki játszani, zenét hallgatni, chatelni vagy akár levelezni akarna a fényképezőgépén. Talán üdvösebb lett volna egy külön a készülékhez fejlesztett operációs rendszer, amely kizárólag a legfontosabb opciókra fókuszál, úgymint a fotózás, a kép- és videoszerkesztés, illetve a végeredmény megosztásának lehetőségei.

ÉS FÉNYKÉPEZNI LEHET VELE?

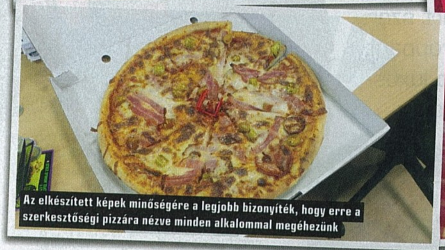
Kameráról lévén szó, az elsődleges kérdés persze az, hogy mégis milyen minőségű fényképeket tudunk készíteni a Galaxy Camerával. Az EK-GC100 ezen a téren felülmúlja az összes jelenlegi csúcsmobilt, és maga mögé utasítja a teljesen átlagos kompakt gépeket is, viszont ha a digitális fényképezőgépek teljes skáláját nézzük, akkor ez a készülék már csak a középmezőnyben kaphatna helyet. Az általunk tesztelt Galaxy Camera lelke egy 21x optikai zoommal büszkélkedő objektív, amit egy 4,23 cm átlójú, hátsó megvilágítású CMOS képérzékelő egészít ki. A felbontás 1 (1024x768) és 16 (4608x3456) megapixel között variálható, a képarány 4:3, 3:2 vagy 16:9 lehet, a fényérzékenységet pedig ISO100 és ISO3200 variálhatjuk.

Ami magát a fotók elkészítését illeti, a lehetőségek igen széles skálán mozognak, hiszen adott a teljesen automata kattintás, ahol mindent a gép intéz, a Smart opciónál

A Galaxy Camera mind a szabad ég alatt, mind a négy fal között megállja a helyét, túlszárnyalva mind a prémium mobilokat, mind a kompakt gépeket



A legtöbb mobillal és az egyszerűbb kompakt gépekkel ellentétben a Galaxy Camera éjszaka is remekül teljesít, csak egy állványra lesz szükségünk



Az elkészített képek minőségére a legjobb bizonyíték, hogy erre a szerkesztőségi pizzára nézve minden alkalommal megéhezünk

A Smart fényképezési opciónak köszönhetően alig van olyan helyzet, amire ne találnánk előre tárolt módot. Akár arra is rámehetünk, hogy a színek a legintenzívebben jöjjenek át a képen.

viszont már 15 előre meghatározott mód (tájkép, makró, panoráma, tűzijáték, éjszaka, naplemente stb.) közül választhatjuk ki az éppen megfelelőt, és ezek között akadnak olyan lehetőségek is, mint a legjobb arc vagy a legjobb fotó, ahol a gép egyszerre több képet is készít, majd mi eldönthetjük, hogy melyiket kívánjuk megtartani vagy felhasználni. És ez még nem minden, hiszen a gép használható teljesen manuális módban is, azaz a hozzáértők kedvükre játszhatnak a zársebességgel és a rekeszértékekkel is. Az pedig már csak hab a tortán, hogy olyan funkciók is elérhetők, mint a geotagging, az arcfelismerés, a képstabilizátor, vagy a manapság egyre divatosabb hangvezérlés,

A SAMSUNG GALAXY KAMERA KONCEPCIÓJA TELJESEN RENDBEN VAN, MÁR CSAK A GÉP MEGJELENÉSÉN, A FELSZERELTSÉGÉN ÉS AZ ÁRÁN KELL MÉG CSISZOLNI KICSIT

sőt, még Instagram nélkül is össze-vissza effektezhetjük a képeinket, köszönhetően a gépen előre letárolt 13 különböző sémának. A palettáról továbbá nem hiányozhat a videorögzítés sem, melynek csúcsa a 30 fps-t biztosító Full HD – természetesen a felbontás mérséklésével a képfrissítés javítható, így 1280x720 mellett már 60 fps-t kapunk, míg a legalacsonyabb, 768x512-es felbontás mellett ez az érték már felugrik 120-ra.

KÉSZ A KÉPEM, MINDENKINEK LÁTNIA KELL

Erről eddig nem esett szó, de valahol nyilvánvaló, hogy ez a gép kifejezetten azoknak készült, akik az elmúlt években hétköznapivá váló „mindent azonnal megosztok" szemlélet aktív követői. Az EK-GC100 elsősorban az ő igényeiket elégíti ki, hiszen az operációs rendszernek és a telepített alkalmazásoknak köszönhetően a kép elkészítését követően szó szerint azonnal posztolható a végeredmény a Facebookra, a Twitterre, a Tumblerre, a Picasára, egyszóval bárhova – már amennyiben a gép csatlakozik valamilyen wifihez vagy 3G hálózathoz. Az első indítást követően a masina ráadásul azonnal felajánlja a Dropbox összekötést/regisztrációt, amit ha elvégzünk (és van netünk), akkor a képek elkattintását követően a készülék automatikusan tölti a fotókat az online tárhelyünkre, így azok pár pillanattal később a komolyabb gépeinken (asztali PC, notebook stb.) is azonnal megjelenhetnek, szerkeszthetővé és megoszthatóvá válnak (ha esetleg nem elégednénk meg a kamera nyújtotta lehetőségekkel). A gépnek elsősorban ez a legnagyobb előnye a hagyományos kompakt gépekhez képest, és ezzel el is jutottunk ahhoz a ponthoz, amikor – ebben a formában – megkérdőjelezhető a Galaxy Camera létjogosultsága.

MÉGIS KINEK...?

Mielőtt belefognánk a létjogosultsági kérdés boncolgatásába, nem árt kitérni az EK-GC100 egyik legfontosabb, lényegében mindent meghatározó tulajdonságára, az árára. A Samsung Galaxy Camera nem olcsó mulatság, jelenleg nagyjából 150.000 forintot kell lecsengetni érte, illetve a hazai mobilszolgáltatóknál is beszerezhető (200.000-nél is drágábban), 3G-t biztosító előfizetésekkel kiegészítve. Márpedig ez az ár rettentően magas, legalábbis azok számára mindenképp, akik nem akarnak mást, mint megörökíteni néhány pillanatot, amit aztán azonnal meg lehet osztani a barátokkal, az ismerősökkel, vagy akár az egész világgal. Ennyi pénzt – főleg hazánkban – csak nagyon kevesek képesek kifizetni egy, az átlagnál okosabb kompaktszerű fényképezőgépért, továbbá azoknak, akiknek a fotózás nemcsak egy hóbort, hanem komoly hobbi, esetleg munka, a Galaxy Camera nem biztosítja azt a minőséget, mint a hasonló árban mozgó digitális vagy tükörreflexes kamerák, az erős hardver és a 4.1-es Android pedig nem pótolja ezt a veszteséget, így számukra szintén nem pálya a koreai cég új próbálkozása.

VAN JÖVŐJE

A fentebb felsorolt okok miatt a Galaxy Camera egyelőre nem tűnik többnek, mint egy alapvetően érdekes és izgalmas, ám komolyabb kutatásokat nélkülöző prototípusnak, amibe a Samsung belezsúfolt mindent, azzal a felkiáltással, hogy nézzük meg, mi sül ki belőle. Ez persze nem jelenti azt, hogy ez egy halva született ötlet, csupán nem ártana még finomítani rajta. Első körben az árat kellene mérsékelni (úgy 80-100.000 forinttal), elkél az ésszerűsítés a hardver és a szoftver frontján, miközben maga a fényképezőgép marad a jelenlegi szinten, többet nyújtva, mint a legjobb okostelefonok és a 30-40 ezres kompakt kamerák. Kisebb kijelző, a drága 3G kukázása, célorientált szoftver és hardver, kényelmesebb, kisebb és könnyebb géptest, és máris megvan az a kombináció, ami mind funkcióiban, mind árában megfelelő lesz a kiszemelt célcsoport számára. Az okoskameráknak van hely a piacon, az igényre eleve jól érzett rá a Samsung, és mi kíváncsian várjuk, hogy a vezető elektronikai cégek miket fognak még alkotni ebben a szegmensben.

Lenovo IdeaPad Yoga 13

FELESLEGES LUXUS?

[ÍRTA CHOCHO] A Lenovo is előállt saját ultrabook/tablet hibridjeivel, melyek közül a Windows 8-as Yoga 13 járt szerkesztőségünkben. A gép érdekes koncepciója roppant figyelemfelkeltő, és bár vannak előnyei a Lenovo luxustermékének, sajnos az eszköz korántsem tökéletes.

Egyre jobban terjednek a tabletek és notebookok tulajdonságait egyesíteni kívánó hibridek, és nemrégiben a Lenovo is előállt sajátos megoldásával. Ez az IdeaPad-széria Yogának keresztelt mellékága, melyből szerkesztőségünkben a nagyobb, 13 hüvelykes modell járt (létezik 11-es változat is). Sajnos eddig egyik hasonló készülék sem volt túl meggyőző, így kissé szkeptikusan fogtuk kézbe a Lenovo termékét. Bár összességében meg lehetünk elégedve a végeredménnyel, tény, hogy nem a Yoga 13 lesz az a gép, amiért egyből a boltba rohannának a tableteket és az ultrabookokat egyaránt kedvelő vásárlók.

JÓ ULTRABOOKBÓL...

Bizony, ultrabook, a Yoga így hirdeti magát, és tökéletesen meg is felel a kategória elvárásainak. A 11-es változatra ez mondjuk nem igaz, mert azon Windows RT fut, de a Yoga 13 egy Windows 8-cal érkező gép, kellően erős hardverrel a váz alatt. A Lenovo gépe Intel Core i5-ös és i7-es processzorral egyaránt kérhető (nálunk előbbi változat járt), memóriából 4 GB-ot találunk benne, a grafikus megjelenítésért pedig egy Intel HD 4000-es chip felel, ami – bár nem kifejezetten teljesítményközpontú alkatrész – irodai alkalmazásokhoz és médiatartalmak lejátszásához több mint elegendő. A Windows 8 remekül fut a Yoga 13-on, nem tapasztaltunk durva lassulásokat vagy hosszas töltögetést, igaz, ebben a 128 GB-os SSD-nek is nagy szerepe lehetett – mindenesetre ez nem von le a gép értékeiből, az ultrabookok között, ha nem is kiugró, de teljességgel vállalható sebességet produkál. Optikai meghajtó nincs ugyan, van viszont kártyaolvasó (ez az ultrabookok többségéből sajnos hiányzik), egy 3.0-s és egy 2.0-s USB-bemenet, HDMI és egy jack – azaz csatlakozók és perifériák terén szintén elégedettek lehetünk. Persze egy ultrabookot nem ezek az „apróságok" határoznak meg, hanem a sebesség, a könnyű hordozhatóság, és az elegáns külalak. Nos, a Yoga 13 nem egy pillekönnyű készülék, hiszen 1,54 kg-ot nyom. Ugyanakkor a súlyért felelős, négycellás akkumulátor elég jól bírja a strapát, folyamatos használat és wifii-kapcsolat mellett a 7-8 órás üzemidő garantált. Filmnézés és játék során ez persze csökken, de nem olyan számottevően, 5-6 óra még ekkor is könnyen kisajtolható a gépből. A sebesség és a súly tehát, még ha kompromisszumokkal is, de megfelelő. Na de mi a helyzet a külalakkal? Nos, a képeken is látszik, hogy a Yoga 13 gyönyörű: a műbőrszerű, puha, finom borítás, az elegáns ívek és a szénfekete billentyűzet egyaránt elismerést követel. A gépen látszik, hogy az egyébként is szép versenyzőkkel bíró ultrabook kategórián belül is igyekszik különlegesnek tűnni – s akkor még nem is hajtottuk hátra a képernyőt.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- Gyártó: Lenovo
- Ár: 350.000 Ft
- Dimenziók: 333 x 225 x 16,9 mm
- Súly: 1,54 kg
- Kijelző: 13,3 hüvelykes LED+IPS érintőpanel, 1600x900-as natív felbontással
- Hardver: Intel Core i5-3317U (i7-es változat is kérhető), 1,7 GHz; 4 GB DDR3; Intel HD 4000
- Kamera: előlapi webkamera
- Egyéb: A Yoga 13-on kívül létezik Yoga 11 is, mely egy 11,6 hüvelykes, Windows RT-vel szerelt gép

A YOGA 13 ULTRABOOKKÉNT A VONZÓBB DARABOK KÖZÉ TARTOZIK, A TABLET FUNKCIÓ VISZONT FELESLEGES, ÉS DRÁGÁVÁ TESZI A GÉPET

... KÖZEPES TABLET

A Yoga 13 nagy dobása, hogy a képernyőt 360 fokban hátrahajtva egy pillanat alatt tabletet varázsolhatunk belőle. Bár leírva ez impresszív tulajdonság, valójában ennek a „funkciónak" megvannak a hátrányai. Először is, ilyenkor a gép billentyűzete a tenyerünkhöz kerül, ami nemcsak zavarba ejtő, de kényelmetlen is. Tablet „állapotban" akaratlanul is a gombokra tévednek az ujjaink, és ilyenkor ugyan a billentyűk nem funkcionálnak, mégis szívesebben tapogatnánk a gép műbőrszerű borítását. Másodszor, akárcsak a pár hónapja nálunk járt ASUS Taichi, a Yoga 13 is inkább tűnik érintőképernyővel felszerelt ultrabooknak, mintsem teljes értékű tabletnek. Mivel nehéz, az ember nem szívesen tartja a kezében, így legfeljebb a billentyűzetre támasztva, „asztali touchscreenként" használható – kérdés persze, hogy mire, hisz a kiváló minőségű billentyűzet és touchpad lényegében feleslegessé teszi a tablet-módot. Az egyetlen igazi táblagépes jellemző az előre telepített Windows 8 csempés felülete, ami kézzel irányítva tényleg gördülékeny felhasználói élményt eredményez, viszont igen ritka azoknak a helyzeteknek a száma, mikor ezt választjuk a hagyományos egeres / billentyűzetes kezelés helyett. A 13,3 hüvelykes, 1600 x 900-as natív felbontású, LED-háttérvilágítású IPS-kijelző mindenesetre csinos darab, egy klasszikus tabletet szívesen megnéznénk vele a gyártó műhelyéből.

MENNYI AZ ANNYI?

Természetesen a Lenovónál is tisztában voltak vele, hogy a Yoga elsősorban ultrabook, és csak másodsorban tablet – ezt sulykolja az IdeaPad-családba való besorolás is, és a gép külseje sem véletlenül idézi az U300s-t. Felfoghatjuk a dolgot tehát úgy, hogy egy igényes és minden téren elégedettséget kiváltó ultrabook mellé jár egy táblagép is, egy készülék áráért. Vagy mégsem? Nos, a baj az, hogy a Yoga 13 drága, méghozzá nagyon: a boltokban 350 ezer forintot kérnek el érte, és ebből az árból könnyedén kijön egy olcsóbb ultrabook és egy táblagép. Ha nem kerülne ennyibe, ajánlott termék lenne, így viszont csak egy érdekes, de túlárazott eszköz, mely a luxusért bolonduló IT-megszállottakon túl nem sokakhoz szól.

ASUS VG248

TÉRHATÁS JÁTÉKRA SZABVA

[ÍRTA CHOCHO] **Az ASUS VG248QE egy 3D-s, kifejezetten játékosoknak tervezett monitor, ami a gyártó legújabb, kategórián belüli zászlóshajója. De vajon van még hely az amúgy is telített piacon egy drágább, TN+Film architektúrájú monitornak? Nos, szerintünk igen.**

Az ASUS régóta híres a drága, de igényes megjelenítőiről, így kapva kaptunk az alkalmon, hogy kipróbáljuk a gyártó 3D-s, kifejezetten játékosoknak tervezett monitorát, a VG248QE-t. A 24 hüvelykes szörnyeteg nagyon jól mutat az asztalon, és élvezet játszani rajta – ugyanakkor manapság rengeteg monitorról elmondhatjuk ugyanezt, így kérdés, hogy miért érdemes beruházni az ASUS 80 ezer forint környékén vesztegetett üdvöskéjére. Elöljáróban annyit, hogy a VG248QE egy igényes, figyelemreméltó termék, ami – ahogy a világon semmi – nem mentes a hibáktól és az átgondolatlanságból eredő furcsa apróságoktól.

IGÉNYES KIALAKÍTÁS, KOMPROMISSZUMOKKAL

A VG248QE-t összeszerelni pofonegyszerű, csak a kerek, fényes talpat kell ráerősíteni a panel aljára és már meg is vagyunk. A beépített csavarnak köszönhetően nem fogunk a szó szoros értelmében szerelni; csupán összeillesztjük a két elemet, és helyükre dugjuk a csatlakozókat. Ez az a pont, ahol rögtön szembesülünk a monitor egyik hibájával: a portok a képernyő aljára kerültek, mivel azonban elöl egy dizájnos műanyag keret lóg rá a csatlakozókra, ezért csak hátulról lehet rendesen összedugni a kábeleket. Ez kissé körülményessé teszi a bekötést, arról már nem is beszélve, hogy a beépített jack-dugó is a portok mellé került, azaz a fülhallgató kábele a monitor alján „lóg ki", ami nemcsak csúnya, de zavaró is – ezt a csatlakozót nyugodtan a képernyő oldalára lehetett volna tenni. Ugyanakkor, ha felállítjuk a monitort, elégedetten bólinthatunk a látványra. A VG248QE jól néz ki, igazán tekintélyt parancsoló darab, melynek éjfekete, csillogó felülete első látásra szerelembe ejti az embert. Ezzel persze együtt jár az is, hogy a fényes műanyag gyűjti a port és az ujjlenyomatokat, így könnyen lehet, hogy többet fogjuk tisztogatni a monitort, mint használni, szóval, akik érzékenyek az ilyesmire, kétszer is gondolják meg a vásárlást.

HASZNÁLAT, ERGONÓMIA

Csatlakozókból Dual-Link DVI, DisplayPort és HDMI található a monitor alján, illetve a már említett, rosszul elhelyezett jack. Egy USB-t még elviseltünk volna, de annyi baj legyen, a fontos portok így is megvannak. A panel egy natív 1920x1080-as felbontású TN-Film képernyő, melynek válaszideje nem több 1 ms-nál. Igen, ez roppant alacsony érték, mely játék esetén hatalmas előny, s amit igen nehéz elérni egy IPS-panellel – na, nem mintha nem léteznének gyors monitorok ebben a gyártási kategóriában, de meg kell hagyni, hogy képminőség, élesség és színkezelés terén a VG248QE a legfelsőbb kategóriába tartozik. Szóval, aki csak a TN+Film kiszerelés miatt aggódik, vehet egy nagy levegőt. Külön kiemelendő, hogy alacsonyabb felbontásokban is jól mutat a kép, azaz ha konzolt szeretnénk kötni a monitorra, nyugodt szívvel megtehetjük, a legfeljebb 720p-s grafika sem lesz csúnya vagy torz. Összefoglalva tehát, 2D-s módban a VG248QE remek eszköznek minősül, még a fent említett apróságok ellenére is. Egyedül a betekintési szögek adhatnak okot panaszra: filmnézés esetén, nem közvetlen a képernyő előtt ülve, a látvány minősége romlást mutathat. Fontos tulajdonság továbbá, hogy a kijelzőt 90 fokban elfordíthatjuk, így aki grafikai munkára is használná a panelt, jó vásárt csinálhat ezzel a készülékkel. S hogy mi a helyzet, ha 3D-re kapcsolunk? Nos, natív felbontásban, 144 Hz-es képfrissítés mellett a megszokott minőségű térhatás érhető el. Csakhogy a panel kizárólag a sebes képváltás miatt képes erre, a munka oroszlánrészét a számítógép egyéb alkatrészei végzik el. Persze nincs ezzel semmi baj, igaz, korántsem akkora durranás a dolog, mint ahogy a készülék talpának nagy, „3D" felirata kommunikálja. Ha tehát játékra keresünk monitort, amit esetenként 3D-módba is kapcsolnánk, akkor végső soron jól járunk a VG248QE-vel – legalábbis, ha nem sokalljuk az érte kért összeget.

HIÁBA SZEREPEL MAGAS ÖSSZEG AZ ASUS VG248 ÁRCÉDULÁJÁN, A MONITOR FELSZERELTSÉGE ÉS MINŐSÉGE OKÁN MEGÉRI ÉRTE KICSENGETNI EZT AZ ÁRAT

JÓ BEFEKTETÉS, VAGY CSAK KÖLTSÉGES EXTRÁK HALMAZA?

Az ASUS új monitora kétségtelenül igényes darab, amit csak pár apró negatívum választ el a kiváló minősítéstől. Ugyanakkor ezt a minőséget meg is kell fizetni: míg egy átlagos 24 hüvelykes képernyő ára 50-60.000 Ft körül mozog, addig a VG248QE-ért 80.000 Ft körüli összeget kérnek – igaz, láttunk már ennél combosabb, 100 ezer forint feletti árcédulát is.

Felvetül a kérdés, hogy megér-e ennyi pénzt egy TN+Film architektúrára épült eszköz, hisz hiába mérünk vele közel tökéletes értékeket, ennek a technológiának mindig lesznek hátrányai. Nos, a mi véleményünk szerint az ASUS üdvöskéje az a kivétel, ami erősíti a szabályt: bár tény, hogy drága, felszereltsége így is remek vétellé teszi, mivel munkára és játékra egyaránt alkalmas darabról van szó.

Apple iPad Mini

KICSI A BORS, DE ERŐS?

Tavaly októberben mutatták be az Apple tabletjének új generációját, mely rögtön két változatot eredményezett. A szokásos verziófrissítés mellett az iPad kapott egy kisebb modellt, melyről az almás cég azt állította: lehet, hogy kisebb lett, de nem kevesebb. Ez azonban nem teljesen igaz – az iPad Mini leginkább más lett, mint az elődei.

Ha a csomagolását nézzük, elsőre nem tűnik fel jelentős változás, az Apple-től jól megszokott hófehér, minimalista dobozt kapjuk, mely csak méretében különbözik a nagy testvérétől. Ám a dobozon lévő fényképre tekintve máris feltűnik az első nagyobb változás: a gép alakja. A készülék formáját eddig is etalonnak tekinthettük a tabletek között, ám még ezt is sikerült továbbfejleszteni. A hátlap sima, csak a széleknél van lekerekítve, emellett a képernyő két oldalán a keret is elvékonyodott. Az anyaghasználat változatlan: alumínium és üveg, melyek valóban luxusérzetet kölcsönöznek az iPadnek. A doboz tartalma szintén elég „minimalista": a töltőn, az ehhez kapcsolódó USB-Lightning kábelen és az egyoldalas „használati utasításon" kívül más nincs is a dobozban.

ÚJ ÉLMÉNYEK?

Kézbe véve a készüléket a másik jelentős változás a súly, amit a nagyobb iPadekhez képest a felére faragtak. A képernyő mérete a konkurenciához (pl. Nexus 7) képest nagyobb, 7,9 inch, ami a méretében ugyan nem, de a felbontás tekintetében azonos a második generációs iPadével. Az 1024x768 pixeles, 163 ppi-vel bíró kijelző természetesen nem hozza a Retina-minőséget, de így is lenyűgöző: a betekintési szögek fantasztikusak, és a gép alacsony fényerő mellett is nagyon jó képet biztosít. A képernyő felett kapott helyett egy 1,2 megapixeles kamera, ami a FaceTime hívások esetén jön jól, de a mérnökök ezt megfejelték egy 5 megapixeles hátlapi kamerával is, bár ezt a mindennapokban nem lehet jól kihasználni. A hangszórók a készülék alján vannak, ami mind álló, mind fekvő állapotban problémás, de ha nem fogjuk le őket, akkor elmondhatjuk, hogy az iPad Mini egészen szépen szól.

A bemeneti eszközök a szokásosak: a képernyőfeloldó gomb a készülék tetején, a hangerőszabályzó a jobb felső sarokban, felette egy csúszókapcsoló, a képernyő alatt pedig a menügomb található. Ezen kívül egy mikrofon kapott helyet a készülék tetején, illetve alul találkozhatunk a multifunkciós csatlakozóval, ahová a töltőt és a különböző perifériákat helyezhetjük.

A MINI ELSŐRE NEM TŰNIK HATALMAS INNOVÁCIÓNAK, DE A MÉRET TÉNYLEG SZÁMÍT, A KISEBB KIVITEL MÉG KÉNYELMESEBB HASZNÁLATOT EREDMÉNYEZ

Összességében ezúttal is egy nagyon korrekt készüléket kapunk, ami leginkább akkor állja meg a helyét, ha nem csak a kanapén akarjuk használni. Egyedül két probléma merül fel az új mérettel kapcsolatban: az iPad Mini pont olyan széles, hogy fél kézzel egy idő után nagyon kényelmetlen fogni, másrészt a kezelőfelület ikonjai kisebbek lettek, így egy-egy gombot nehezebb eltalálni a képernyőn. Hardver tekintetében a Mini ugyanazt „tudja", mint a második generációs iPad (Apple A5 Chip, 1 GHz dual-core ARM Cortex-A9 CPU, 512 MB DDR2 RAM), egyedül a processzornak vannak kisebb hiányosságai. Az akku wifi-kapcsolat esetén is 10 órányi üzemidőt biztosít, ami a „használat" nyelvére lefordítva annyit jelent, hogy két napot is simán ki tudunk húzni a készülékkel rendszeres használat mellett.

KICSIBEN IS UGYANOLYAN?

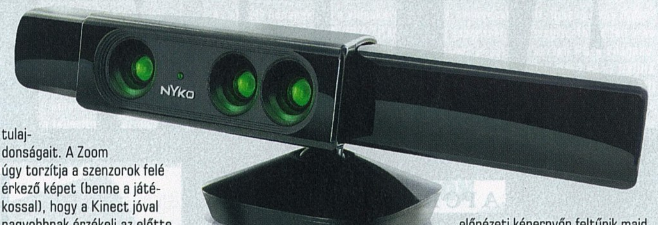
A készülék alapállapotban iOS 6.0.1.-es operációs rendszerrel érkezik, a legújabb verzió viszont már 6.1.2-nél tart, bár csak hibajavításokkal találkozhatunk a frissítésekben. A 6.0 legnagyobb újítása a közösségi oldalakkal való szorosabb „együttműködés", azaz már az értesítéssávból is meg tudunk osztani bármit a Twitterre vagy a Facebookra. A rendszer alapalkalmazásai még mindig kiválóan működnek, leszámítva a térképszolgáltatást, amit sajnos az iPhone-nal ellentétben le se tudunk váltani a Google alkalmazására, csak akkor, ha bevállaljuk, hogy a Maps telefonméretben jelenik meg a tablet képernyőjén. A nagy testvérekhez képest gyengébb képernyő legnagyobb hátránya egyébként pont ilyen esetekben jön elő, ugyanis ha valamilyen app nincs külön táblaverzióban, akkor a telefonméret nagyon kicsi lesz, a duplára nagyítás esetében pedig vállalhatatlan felbontást kapunk. Apró negatívumként megemlíthetjük a Sirit is, aminek a funkcióit ugyan kibővítették, viszont nyelvi támogatás továbbra sem érkezett hozzá – szerencsére ezt orvosolhatjuk a az Android 4.0-n már jól ismert hangkereséssel. Ezt leszámítva kiváló minőségű és nagyon jól a felületre szabott alkalmazásokat szerezhetünk be az App Store-ból – a letölthető programok terén még mindig az iOS biztosítja a legnagyobb választékot. Ráadásul az alkalmazások mellett az extra tartalom is hatalmas: zenék, filmek, könyvek, folyóiratok mind-mind pár kattintással elérhetők, és bár ezek ára nem mindig alacsony, sok esetben a digitális változatok még így is olcsóbbak, mintha itthoni boltokban szereznénk be őket (ilyenek például a külföldi újságok és képregények). Az elérhető alkalmazások esetében egyedül a játékok terén érezhető, hogy a processzor már nem a legújabb – persze elfut a Minin minden, de a látvány sokszor hagy maga után némi kívánnivalót.

VENNI? NEM VENNI?

Végül elértünk a készülék sarkalatos pontjához, az árhoz. A wifis változat 99.000-nél kezdődik, de a mobil internettel ellátott modellért már 137.000 Ft-ot kérnek. Persze ez még csak a 16 gigás verzió, efelett még van egy 32 és egy 64 GB-os kiszerelés is. Saját tapasztalatunk alapján az iPad Mini megéri az árát, de a vásárlás előtt érdemes azzal is számolni, hogy költeni fogunk a tartalomra is. Az Apple ezzel a készülékkel mondhatni lefedte a palettát: ha valaki nagy tabletet akar, akkor ott a második generáció, ha játszani is akar, akkor a negyedik, és ha valaki egy kis tabletet szeretne, akkor itt a Mini. És miért akarna valaki kicsi tabletet? Azért, mert ez a gép tökéletesen megfelel arra, hogy a táskánkba dobjuk, majd onnan előkapva bármikor és bárhol jegyzeteljünk, magazinokat és könyveket olvassunk, vagy internetezzünk – mindezt a lehető legkényelmesebben.

NYKO ZOOM KINECT KIEGÉSZÍTŐ

Van egy Kinected az Xbox 360 mellé, de alig használod, mert mindig át kell rendezni miatta a nappalit? Vagy soha nem is használod, mert olyan kicsi a rendelkezésedre álló hely, hogy egész egyszerűen a szenzor nem tudja rendesen beolvasni a mozdulataidat? Ha a válaszod igen, akkor az amerikai Nyko cég külön a Kinecthez készült perifériáját neked találták ki.



Ha a lehető legegyszerűbben szeretnénk megfogalmazni, hogy pontosan mi is a Nyko Zoom, akkor azt mondanánk, hogy egy speciális szemüveg a Kinect számára, amelynek köszönhetően megváltoztatható a hardver térérzékelése. A Zoom lényege, hogy használatával a játékosoknak az eredetinél 40%-kal kevesebb helyre lesz szüksége ahhoz, hogy a Microsoft szenzorja felismerje a mozgásukat, így igen praktikus kiegészítő lehet azok számára, akik nem rendelkeznek akkora nappalival, amiben van 5-6 szabad négyzetméter csak a kinectezésre.

Maga az eszköz nem egy bonyolult technika, külön áramforrásra nincs is szüksége, a legfontosabb részt a műanyag vázon elhelyezett lencsék képviselik, amelyek módosítják a Kinect eredeti érzékelési tulajdonságait. A Zoom úgy torzítja a szenzorok felé érkező képet (benne a játékossal), hogy a Kinect jóval nagyobbnak érzékeli az előtte lévő teret, mint amekkora valójában, így a kisebb helyen és a tévéhez közelebb végzett mozdulatok is láthatók, nem lógunk ki a szenzorok érzékelési spektrumából.

A Zoomot csak rá kell pattintani a Kinect vázára, és mindössze arra kell figyelni, hogy az egyes lencsék a megfelelő szenzorok elé kerüljenek. Ezen felül még azt kell megoldanunk, hogy az eszköz mindenképpen a tévé előtt, a padlótól maximum 50-60 centi magasságra helyezkedjen el (tehát semmiképp ne a tévé tetején), különben teljesen megborul a rendszer, és a játékok egyáltalán nem tudják majd feldolgozni a mozdulatainkat. Ha megvan az ideális pozíció, akkor jöhet az első bekapcsolás, és már a dashboard jobb sarkában látható előnézeti képernyőn feltűnik majd, hogy a Kinect a korábbinál egy sokkal szélesebb tartományban érzékeli a világot. Mielőtt azonban elindítanánk az első játékot, mindenképpen kalibráljuk újra az eszközt, mert a régi beállításokkal nem feltétlenül fognak működni a kedvenceink. A procedúra végeztével jöhetnek a kinectes programok, és az eszköz tesztelése. Esetünkben az eredmény elsőre meglehetősen látványos volt, a Nike + Kinect ugyanis már rendesen be tudta olvasni az egész testünket, viszont a Fruit Ninja Kinect esetében néha megkergült a játék, és akkor is aktivitást érzékelt, mikor meg sem mozdultunk. A Zoom tehát működik, azonban arra fel kell készülni, hogy – hiába hirdeti az ellenkezőjét a doboz – a hardver nem biztos, hogy minden egyes játékkal 100%-ban kompatibilis lesz.

8.0

Eszköz
Kinect kiegészítő
Info
www.nycko.com
Ár
8.499 Ft

ÁLOMPC

GURU

A PC RENESZÁNSZA

Hivatalossá vált a Sony PlayStation 4 hardvere, ami – valljuk be – nem más, mint egy jól összeválogatott, egyedi játék-PC: AMD processzor, Radeon GPU és soksok memória, kiegészítve rengeteg online szolgáltatással, új generációs mozgásérzékelővel és egy átdolgozott kontrollerrel. A gép konkrét teljesítményéről ugyan még nem sokat lehet tudni, az viszont már most borítékolható, hogy Ultra konfigunk erősebb nála, sőt, megkockáztatjuk, hogy a Gamer PC-nek sem kell szégyenkeznie.

Ez persze önmagában még nem jelent sokat, hiszen az egységes architektúrára könnyebb az optimalizálás, ám annak örülhetünk, hogy talán a portolás könnyebbé válhat PC-re, így jobb átiratokat kapunk az új generációs konzolok megjelenésével.

BASIC

Minimálisan drágult a Basic PC néhány komponense, ami többnyire az árfolyam-ingadozásnak tudható be – egyedül a rendszermemória az, ahol látványosabb a drágulás annál, hogy azt a gyenge forintra lehessen fogni. Szerencsére több alkatrésznél tapasztaltunk árcsökkenést, de a házból egy komolyabb, jobban szellőző, korszerűbb modellre váltottunk, ami a végösszegben is meglátszik. Aki ennyit nem szeretne erre költeni, választhat az egyszerűbb modellek közül is, amivel 5-6 ezer forintot is megspórolhat. Ha pedig valaki még a micro ATX házakat is nagynak tartja, az bátran vágjon bele egy mini-ITX szabványú PC-be, amihez válasszon teljes méretű kártyákat is fogadó házat.

Alaplap	MSI B75MA-P45	16.900 Ft
Processzor	Intel Pentium G2130	23.500 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× Corsair 2 GB DDR3-1600MHz	7.600 Ft
Videokártya	Sapphire Radeon HD7770 GE 1 GB	29.100 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	13.800 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	Fractal Design Core 1000	6.800 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W	9.100 Ft
Összesen		111 100 Ft

GAMER

Sikerült jó pár ezres megtakarítanunk a közepes ÁlomPC konfignál, ami javarészt egyetlen komponensnek köszönhető: ez a videokártya. Az AMD ismét csökkentette a középkategóriás Radeonok árait, igaz, most nem olyan agresszíven, mint tavaly ősszel. A memória itt is drágább lett, és egyelőre nem lehet tudni, hogy az elkövetkezendő hónapokban merre mozdulnak tovább a DRAM árak. A processzor és az AM3+ platform jó választás továbbra is, még van potenciál ebben a párosban, amin egyébként a legújabb játékok is vígan el fognak futni. És végül nem múlhat el hónap úgy, hogy ne hangsúlyozzuk ki az SSD-t, ami a Gamer konfig teljesítményét is látványosan megdobná. Ebből mi egy 120 GB-os OCZ vagy Kingston modellt ajánlunk.

Alaplap	GIGABYTE GA-970A-UD3	21.500 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	32.400 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 64 Pro Rev. 2	3.300 Ft
Memória	8 GB Crucial Ballistix DDR3-1600 KIT	12.500 Ft
Videokártya	Sapphire HD7870 GHz Edition 2 GB	58.900 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	18.400 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	THERMALTAKE Commander MS-III	13.900 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13.100 Ft
Összesen		178.300 Ft

ULTRA

A múlt havi akciós GeForce GTX 670 elfogyott, így a végösszeg is megugrott több mint 4 ezer forinttal. Ez azonban nem feltétlenül rossz hír, ugyanis ehhez a Gigabyte GTX 670-es kártyához (ami mellesleg gyárilag tuningolt kivitel) egy teljes verziós Assassin's Creed III-at kapunk, valamint 33 ezer forintnyi „kredit" is része a csomagnak. Ez a kredit egészen pontosan három, ingyenesen játszható játékhoz használható fel, amikben 50-50-50 dollár értékben vásárolhatunk extrákat (exkluzív fegyverek, tapasztalati pont stb.). Ennek hasznosságát mindenki maga döntse el, minket a mellékelt AC III-mal már meggyőztek.

Alaplap	ASRock Z77 Extreme4	34.700 Ft
Processzor	Intel Core i5-3570K	55.400 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 3	12.400 Ft
Memória	8 GB Crucial Ballistix DDR3-1600 KIT	12.500 Ft
Videokártya	Gigabyte N670OC-2GD	99.900 Ft
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm	23.500 Ft
SSD	Kingston HyperX 3K 120 GB	30.200 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	Cooler Master Elite 431 Plus	16.200 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	19.200 Ft
Összesen		308.300 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; **Piros kiemelés:** árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Az SSD előnyeit már nem kell ecsetelnünk – a gép sokkal gyorsabb lesz és pont. Viszont a hatalmas kínálatból nagyon nem mindegy, melyik modellt választjuk, és ez különösen igaz az olcsóbb modellekre. A 60-120 GB-os SSD-k között több olyan is kapható, amik azért messze vannak az SATA6G szabvány által biztosított 450-500 MB/s-os csúcsteljesítménytől. Arra is érdemes figyelni vásárlás előtt, hogy menynyire kiegyensúlyozott a gyártó által feltüntetett sebesség – különösen tömöríthetetlen és kisméretű fájlok esetén esik vissza drasztikusan a teljesítmény az olcsó SSD-knél. Mindemellett a várható élettartam felett sem érdemes elsiklani.

SAMSUNG SSD 840
250 GB

43.800 Ft

ALTERNATÍVA Kingston V300 120 GB 24.900 Ft

VGA

Az elmúlt hónapokban a videokártyák piaca csendesebb volt, igazán nagy újdonságnak mindössze az NVIDIA Titan kártyája számított, ami megfizethetetlen áron ugyan, de eddig sosem látott 3D teljesítményt hozott az asztali PC-k világába. Persze azért nem maradunk csata nélkül: a videokártyáknál az AMD és az NVIDIA igyekeznek egymást túllicitálni a kártya mellé járó játékcsomagot illetően. Az AMD Never Settle csomagjában olyan nagy nevek vannak, mint például a Far Cry 3, a Sleeping Dogs és a Hitman, az NVIDIA pedig három Free 2 Play játékhoz (PlanetSide 2, World of Tanks és Hawken) ad 50-50 dollár értékű beváltható extrát.

SAPPHIRE RADEON
HD7770 1 GB

29.100 Ft

ALTERNATÍVA Gigabyte GTX 670 OC 2 GB 99.900 Ft

MONITOR

A monitorok piaca keveset mozdult előre – valahogy nem akaródzik a jóslat, miszerint a PC-monitorok felbontása 2013-tól rohamosan nőni fog akár a 4k felbontás fölé is. Ellenben egy viszonylag újabb trend figyelhető meg: a játékosok egyre gyakrabban kötik ki PC-jüket a nagy képernyős tévére, aminek a képátlójával nehezen venné fel a versenyt bármelyik monitor. Persze itt nem kapunk olyan szuper képpontsűrűséget, mint egy monitornál, de ez játéknál nem is annyira zavaró, plusz a Full HD felbontást ma már egy olcsó videokártya is képes jól meghajtani. A tévé játék-PC-s térnyerésében nagy szerepe van a vezeték nélküli kontrollereknek és a barátságos kezelőfelületeknek is, mint amilyen a Steam Big Picture.

LG
IPS277L-BN

82.300 Ft

ALTERNATÍVA Dell U2713HM 149.000 Ft

MEREVLEMEZ

Újabb hónap, újabb lefaragott százasok. Az árcsökkenés ólomlábakon araszol a HDD-piacon, de legalább hosszú hónapok óta töretlen, és ha így marad, nyár elejére 20 ezer forint alatt köszönthetjük a 2 TB-os tárolókat is – azokat, amiket érdemes egy SSD mellé másodlagos tárolóként beszerelni. Szerencsére a kisebb, olcsóbb, 500 GB-os modellek sem torpantak meg 15 ezer forint magasságában, és szépen közelítik a 10-12 ezer forintos árszintet. A nagy kapacitású, 3-4 terabyte-os HDD-k árai is megmozdultak, bár a legnagyobb, 4 TB-os modellek ára még így is a csillagos egekben van. Akinek ekkora tárhelyre van szüksége, sokkal jobban jár egy NAS-sal vagy RAID kiépítéssel.

WD
Caviar Blue
1 TB 7200 rpm

18.400 Ft

ALTERNATÍVA Toshiba DT01ACA 3TB 7200 rpm 33.300 Ft

ALAPLAP

Nem akarnak elfogyni a boltokból az FM1-es készletek, pedig az AMD és a lapgyártók már felejtenék a gyenge platformot. Márpedig a folytatás, az FM2 korántsem rossz választás egy egyszerű, belépőszintű géphez, hiszen már egy olcsóbb APU modellbe integrált, gyengébb Radeon GPU is köröket ver az Intel legerősebb HD Graphics vezérlőjére 3D alatt. Ehhez pedig olcsón, kiváló felszereltségű lapokat kínálnak a gyártók FM2 foglalattal. Aki Intel platformra szavaz, ne ijedjen meg a hatalmas kínálattól, mivel ennek java része szóra sem érdemes. Csakis 7-es szériába tartozó lapot válasszunk, abból pedig belépőszinten B75-öt, középkategóriában és HTPC-hez H77-et, a drágább gépekhez pedig Z77-et.

GIGABYTE
GA-970A-UD3

21.500 Ft

ALTERNATÍVA ASUS Maximus V Gene 51.600 Ft

PROCESSZOR

Az olcsó gépek piacán egyre több 22 nm-es Ivy Bridge alapú Intel processzor közül válogathatunk, de nem biztos, hogy számunkra ez lesz a legjobb választás. Ha fontos a jó 3D teljesítmény, ne is vesződjünk egy Celeronba vagy Pentiumba integrált Intel GPU-val. Aki 3D-t szeretne olcsó, integrált GPU-val, mindenképpen az AMD FM2-t válassza. Aki azonban úgy számol, hogy mindenképpen szerel egy külön videokártyát is a gépébe, jó vásárt csinálhat egy magasan órajelezett Pentium G2130 CPU-val: ez a processzor egy HD7770-et szépen kihajt, így kiegyensúlyozott gépet építhetünk olcsón, amit a későbbiekben akár négymagos CPU-val is fejleszthetünk.

AMD
FX-6300

32.400 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-3570K 55.400 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

AMD PROCESSZOR BATTLEFIELD 3-HOZ

Helló! Szeretném, ha segítenél AMD-s processzort választani. Sokat nézelődtem, de nem tudom eldönteni, hogy most melyik is a gyorsabb, jobb, kevesebb fogyasztású. Az általatok ajánlott Radeon HD 7750-est szeretném használni például a Battlefield 3-hoz. A kikötésem csak annyi, hogy nem akarnék 40 ezer fölé menni. Köszi a segítséget! **KARESZ**

Kedves Karesz!

Jó hírem van, ugyanis a Battlefield 3 nem sokat profitál a rengeteg processzormagból, így nem feltétlenül kell elkölteni a rendelkezésre álló összeget. Más játékok viszont ki tudják használni a négymagos egységeket, így én az új, Trinity kódnéven elhíresült családból az A10-5800K-t ajánlom, nagyjából 30 ezer forintért vihető haza. Érdemes tudnod, hogy a legtöbb játék esetén – ezzel a központi egységgel – már a videokártyád lesz a szűk keresztmetszet.

KOMPAKT SZÁMÍTÓGÉP

Tetszett az ötlet, amit a múlt számotokban olvastam Steam-konzol néven. Nekem fontos a kompakt méret, mivel sokat utazom, ezért szeretnék két dolgot kérdezni.

1. A ti általatok összeállított gép körülbelül milyen beállításokon lenne képes futtatni a Battlefield 3-at? Én legalább mediumon szeretném. A pénzkeretem enged akár 240-270 ezer forint környékére is, és ha lehetséges, akkor jó lenne bele egy 2 TB-os normál HDD is.
2. Ha veszek egy ilyen gépet, van-e rá esély, hogy képes lennék a laptopomat használni monitorként, vagy kéne egy kisebb monitort is vennem? Válaszodat előre is köszönöm: **JÓZSI**

Kedves Józsi!

A PC Guru-féle Steam-konzolban egy Radeon HD 7770-es videokártya van, amelynek meg sem kottyan a közepes grafikai szint a Battlefield 3-ban. Normál 3,5"-os merevlemezből szám szerint hármat is beletehetsz, a tárhely miatt tehát nem kell aggódni. A notebookod kijelzőjét azért nem tudod használni megjelenítőként, mert nincs hozzá videobemenet, így nem tudod min átvinni a Steam-konzolból a jelet a laptopba – emiatt sajnos kénytelen leszel venni egy monitort is a gép mellé.

LGA 775-ÖS PROCESSZORFRISSÍTÉS

Laci vagyok. Az lenne a kérdésem, hogy szeretnék venni a gépembe egy új procit. Én még ezekhez nem nagyon értek, mert egy 13 éves fiú vagyok. Most tanulom ezeket a dolgokat, és ezért is kérdezlek titeket.

A konfigom:
Alaplap: LGA775 EPU (OC DDR2 1066)
Videokártya: NVIDIA GeForce GT 630
Processzor: Intel(R) Pentium(R) D CPU 2.80GHz
A merevlemez mérete (két merevlemezem van): 466 GB, 317 GB Memória: 3 GB RAM
Én az Intel Core i5-3570k-n gondolkoztam meg esetleg az AMD FX-6300-on.
Olyan 50-60 ezer forint környékére gondoltam, vagy kevesebbre. Abban kérném a segítséged, hogy nem tudom, hogy melyiket bírná el a gépem, vagy hogy melyik lenne jobb. Lehet, hogy új alaplap kéne?
Nem tudom. Vagy, ha ezeken kívül is tudsz más procit, akkor az is jó lenne!
Légy szíves, segíts ebben. Köszi előre is...
Üdv. **LACI** Jó a PC Guru!!!!!!

Kedves Laci!

Sajnos a legfontosabb paramétert, az alaplapod típusát nem írtad meg. Ha megelőlegezem, hogy a 2006-ban megjelent Intel Core 2 processzorokat támogatja, akkor az lenne a legegyszerűbb, hogy megpróbálsz megvenni használtan egy E6600-at (kétmagos) vagy Q6600-at (négymagos) a különböző internetes oldalakon. Előbbiért olyan 8-10 ezer forintot kérhetnek reális esetben, utóbbi valamivel drágább, olyan 15-16 ezer környékére saccolom. Ha e mellett döntesz, mindenképpen tedd fel a legutolsó BIOS-t, amely letölthető az alaplapod gyártójának honlapjáról, illetve, ha te magad nem szeretnéd frissíteni, hívd fel erre a processzorcserét végző szakszervizes kolléga figyelmét (normális esetben megnézik a BIOS revízióját, mielőtt kivennék az aktuális központi egységet). Az általad említett processzorok eltérő foglalatú alaplapokba valók, mint ami neked van, ráadásul már nem DDR2, hanem DDR3 memóriákat kívánnak maguk mellé, így nem csak alaplapot, hanem memóriát is venned kellene (ez mérettől függően 5-10 ezer forintos plusz kiadás) az új CPU mellé. Ha ez a megoldás mégis jobban tetszik, jobb, ha tudod, hogy játékok alatt bár látványos javulást fogsz tapasztalni a mostani állapothoz képest, a videokártyád válik szűk keresztmetszetté. Optimális megoldás lehet egy használt Core 2 Quad Q6600 beszerzése és a jelenlegi videokártyád cseréje (mondjuk egy Radeon HD 7750-re, amely 25 ezer forint körül kapható), így megúszhatod a dolgot nagyjából 40 ezer forintból. Ha a rendelkezésre álló 60 ezres keretet ki szeretnéd használni, akkor a platformcsere (másik alaplap, másik processzor, másik memória) éppen, hogy kijön, viszont videokártyára csak akkor maradna pénzed, ha értékesíteni tudod a jelenlegi alkatrészeidet.

LAPTOPOT JÁTÉKRA, ÉS MI IS AZ A STEAM BOX?

Tisztelt PC Guru!
A következő kérdéseim lennének: a PC Guru-féle Steam Box egy teljes értékű PC-nek felel meg? Úgy értem, netezésre, munkára, filmnézésre is tökéletes? Persze, ez esetben egy egyszerű monitorra is rá lehet kötni?

A másik teljesen más téma. A nyárra tervezem egy laptop beszerzését, mert sokat utazom, magammal meg persze nem vihetem az otthoni PC-t, viszont játékra is szeretném használni a gépet. Én egy ASUS K55VD-re vagy K55VJ-re gondoltam, illetve inkább az előbbire, mert az ár is fontos tényező, olyan 190 000 Ft körüli keret áll rendelkezésre, de jó lenne minél olcsóbban beszerezni. Ezeken a laptopokon elmenne egy újabb FPS, mondjuk a Black Ops 2 vagy a FarCry 3? Ha tudnátok ajánlani nekem jobb laptopot a kereten belül, azt nagyon megköszönném Nektek, ugyanis annyira nem vagyok otthon a témában.
Üdvözlettel: **MARCELL**

Kedves Bálint!

Igen, a Steam Box egy teljes értékű PC, amelyet ugyanúgy ráköthetsz monitorra, mint nagyobb társait. A PC Guru-féle Steam Box lényegében egy mini ITX formátumú alaplapra és házra épülő PC, ettől lesz annyira kompakt és kicsi.

Ami a notebookot illeti, a K55 nem egy rossz masina, de a billentyűzetével nem biztos, hogy maradéktalanul elégedett leszel, érdemes valahol kipróbálni, mielőtt betennéd a kosárba. Alternatíva lehet még a Samsung kifutó szériás Series 3 családja (NP350...) Radeon HD 7670M-mel, én inkább ezt tartanám vásárlásra érdemesnek a kettő közül. A legújabb Series 3 gépekben (NP370...) már nincs optikai meghajtó, amely gondot, illetve plusz kiadást jelenthet (külső meghajtó formájában), illetve elsősorban alacsony fogyasztású, a korábbiaknál némileg lassabb processzorral szerelik őket a vékonyabb kialakítás miatt. Szintén megfontolandó a Lenovo Z585A szériás Ideapadja, valamint az E535-ös

ThinkPad Edge is. Nemrég esett be 180 ezer forint környékére az Asus elegáns S56CM-je, amely szintén elég erős, viszont operációs rendszer ennyiért nem jár hozzá.

INTEGRÁLT HELYETT DEDIKÁLT VGA-T, DE MILYET?

Kedves Horváth „Hardver Huszár" Patrik! :)

Eme levelet azért írtam neked e szép szombat délután, mert a véleményed szeretném kérni abban a dologban, hogy itt az én kis gépem:
Alaplap: ASRock G41C-GS
CPU: Intel Core 2 Duo E7600 @ 3,06GHz
RAM: 4 GB DDR3 @ 399MHz
HDD (azthiszemnembiztos): 1397GB SAMSUNG HD153WI ATA Device (SATA)
VGA: Intel G41 Express Chipset
Na szóval, ha sok hülyeséget írtam, nézd el nekem, ez az első ilyen levelem… :) Továbbá a tápot nem tudom megmondani, hogy milyen, csak annyit tudtam leolvasni róla, hogy „Max 400W load", de ha elmondanád, hogy több információt róla hol találok, azt megköszönném. :) Végül a lényeg: szerintem a gépem Achilles-sarka a VGA, mivel, ha jól tudom, ez valami alaplapra integrált cuccos, ugye? Én egy Saphire Readon HD7750-re vagy 7770-re gondoltam, szerinted minden passzolna? Válaszodat előre is köszönöm! :)

Kedves Szekky!

Ha nincs más videokártya a listán, akkor valóban az Intel-féle GMA X4500-ról van szó, amely sok mindenre jó, de a 3D-s játékok futtatása finoman szólva sem tartozik az erősségei közé. Az általad kiszemelt videokártyák bármelyike tökéletes választás, hiszen lényegében bármit veszel, az jelentős előrelépés lesz a mostani állapothoz képest. Egy E7600-as processzor mellé én egyébként se választanék egy HD 7770-nél erősebb VGA-t, ha belátható időn belül nem tervezed a gép legfőbb részeinek (alaplap és processzor) cseréjét. A tápegységről pontosabb információt az oldalán vagy a tetején található nagy matricán keresztül kapsz, amin a termékazonosító (product number) alapján rá tudsz keresni a pontos paraméterekre (bár ezeket is fel szokták tüntetni).

VGA- ÉS RAM-FEJLESZTÉS

Tisztelt PC Guru!
Tanácsért fordulok hozzátok számítógép-upgrade miatt.
A jelenlegi konfigurációm:
Asus Maximus Extreme alaplap
Intel Core 2 Quad Q9550 2833 Mhz processzor 2x2 Gb Geil CL9-9-9 DDR3 1333 Mhz memória Asus EAH5850 1Gb videokártya

A legfontosabb, hogy 4 GB-ról 8 GB RAM-ra szeretnék váltani. Milyen memóriát ajánlanátok? A Corsair Vengeance szériájában gondolkoztam, de nem tudom, melyik típus felelne meg igazán. Erre kb. 10-15 ezer forintom lenne.
Következő a videokártya fejlesztése. Először is, szerintetek van-e értelme cserélni most ezt a kártyát? A büdzsé 40 ezer forint körül mozogna. Mi a véleményetek?
A gépet játékra, valamint videoszerkesztésre (After Effects) használom leginkább.

Tisztelettel: **BALÁZS JÓZSEF BENCE**

Kedves József!

Memóriából – ha nem kapsz olyan típust, ami most a gépedben van – akkor gyakorlatilag bármilyen DDR3-1333-as modulpáros megteszi, ennél gyorsabbat nem nagyon érdemes venni, kivéve, ha a felár elhanyagolható (az alaplap úgyis a lassabb modulok sebességéhez fogja igazítani a beállításokat). A Corsair Vengence szériája is természetesen egy opció, de én csak akkor vásárolnék ilyen, némileg az átlagnál drágább RAM-ot, ha a jelenlegi modulok helyett 2x4 GB-ot szeretnék. Ami a videokártyát illeti, én még biztos nem cserélném a HD5850-et, a piaci értéke valahol 30 és 40 ezer forint között lehet, ha ehhez hozzáadom az általad említett 40 ezret, akkor nagyjából 70-80 ezer forint áll rendelkezésre annak a videokártyának a beszerzésére, amely lényegesen gyorsabb kellene, hogy legyen a mostaninál. Ebbe az összegbe egy GeForce GTX 660Ti, illetve egy Radeon HD 7870 fér bele, amelyek bár gyorsabbak, mint a HD 5850, de annyival nem, hogy érdemes lenne a csarén gondolkodni – arról nem is beszélve, hogy a Q9550 bármennyire is jó processzor, a mai felső-középkategóriás VGA-khoz már itt-ott kezd kevés lenni.

SZÁMÍTÓGÉP VÁSÁRLÁS 100 EZER FORINTBÓL

A tanácsotokat szeretném kérni, mégpedig abban, hogy számítógépet szeretnék vásárolni, és nem tudom, hogy az alkatrészek kiegészítik-e egymást.

Ez lenne a kiszemelt:
Processzor: AMD A4-3300 2,5GHz FM1
Alaplap: ASRock A55M-DGS
Memória:
Kingmax DDR3 PC10600 1333 MHz 4GB
Videokártya:
Gigabyte GeForce GT630 1GB GDDR3
Belső merevlemez:
Hitachi 500GB 7200RPM 16MB SATA-III
Számítógépház:
AeroCool Strike-X ONE Fekete
Tápegység: Codegen 400W 12 cm 24PIN
Optikai meghajtó: LG GH24NS95RBBB SATA OEM fekete

Ez kb. 100.000 Ft, és nemigen szeretnék többet költeni rá. Kizárólag játékra használnám, pl. NFS Most Wanted 2012, Black Ops-sorozat. Ezek a játékok elfutnának rajta?

Előre is köszönöm! Üdvözlettel: **SIMON**

Kedves Simon!

Az alkatrészek passzolnak egymáshoz, értem ez alatt azt, hogy ha összeraknád a fent említett gépet, akkor bekapcsolna és működne. Nagyon nem nyúlnék bele, viszont a GeForce GT 630-at gyorsan kicserélném a nála pár ezer forinttal drágább, de jóval gyorsabb Radeon HD 6670-re – így már nem jelenthet gondot az említett játékok futtatása sem.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

GÉPFEJLESZTÉS

A segítségeteket szeretném kérni. Terveznék egy új gépre költeni, egy olyanra, amit így főleg játékokhoz szeretnék majd használni, mert hát a mostani, úgy érzem, nem nagyon felel meg erre a célra. Jó lenne, ha a mai játékok is elfutnának rajta kb. normál grafikai beállítások mellett stabil 30 fps-nél maradva, és hogy ne zavarjon be a játékmenetbe az, ha pl. Frapsszel vagy valami más rögzítővel akarom felvenni őket.

Íme, a jelenlegi konfigurációm:
Alaplap: GIGABYTE GA-P41T-ES3G
Processzor: Intel Pentium Dual-Core E5300
Videokártya: Sapphire ATI Radeon HD 5550
Táp: Codegen/Display 400W ATX 2,03 (P4) Model:350x
Memória: 2 GB Kingston DDR3 1066 MHz KVR1333D3N9-1GB
Winchester: Western Digital Green Power 500 GB WD5000AADS
DVD-meghajtó: DVD-R/RW Writer Model SH-S223

Mivel nem igazán értek az ilyen dolgokhoz, az lenne a kérdésem, hogy mely alkatrészeket kellene lecserélni és milyenekre, hogy a célnak megfeleljen? Lehetőleg minél olcsóbban, persze.
Előre is köszönöm válaszotokat. **ALAN**

Kedves Alan!

A frapses rögzítés alapvetően erős processzort és gyors merevlemezt kíván, így a frissítés után elképzelhető, hogy ezzel se lesz gondod. Ami a gépet illeti, én a processzortól és a videokártyától szabadulnék meg mindenekelőtt. A 2 GB memória is nagyon kevés a mai játékokhoz, szerencsére az alaplapodba DDR3-as modulok valók, így a 4 GB-ra való bővítés (mondjuk egy másik 2x1 GB-os csomag formájában) fillérekből (3-4 ezer forint) megoldható – én mondjuk, a jövőre gondolva inkább vennék egy 2x2 GB-os csomagot (6 ezer forint). A használt piacról levadásznék egy Intel Core 2 Quad Q9300-as processzort olyan 20 ezer forint körül, így megspórolhatsz egy alaplapcserét, és ezek a régi négymagos központi egységek azért még ma is elboldogulnak a játékok döntő többségével. Videokártyának pedig maradnék a tuti, de költséghatékony megoldásnál: Radeon HD 7750, 25 ezer forintból.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Eltelt egy hónap, és még mindig életben vagyok. Ez azt jelenti, hogy senki nem küldött rám vérnyulakat, nem érkezett nyakleprával fertőzött boríték, és még az általam úgy kedvelt gumicukrokat sem mérgezte meg senki. Ha pedig valaki a sörrel próbálkozott, akkor van egy rossz hírem: nem szeretem, így nem is fogyasztom. Na de lényeg a lényeg, az általam szerkesztett (helló, Bate vagyok) Levrovot nem söpörte el a népharag, így négyhétnyi szünet után visszatértem, hogy már a második hónapban rátérjek a migueli útra. Ez azt jelenti, hogy vasárnap este van, tehát egy egészen leheletnyit megcsúsztam az anyag megírásával. Mielőtt viszont valaki azzal vádolna, hogy már az elején ellustálkodtam a magazin legfontosabb rovatának készítését, gyorsan leszögezem, hogy erről szó sincs, csupán a kezetekben tartott 116 oldalas magazin elkészítése mellett még olyan apróságokkal is foglalkoznom kellett, mint a PGO 4.0 elindulása. Na de belőlem legyen is elég ennyi, lássuk a február folyamán érkezett leveleket!

FEKETE ZÁSZLÓ

Helló, Bate!

Elsősorban szeretnék nektek és az Across csapatának gratulálni a PGO 4.0 miatt. Könnyen kezelhető, jó a kinézete. Olyan Assassin's Creed-es. Ha már szóba jött az AC, szerinted jó lesz így, hogy kalózos lesz az AC IV? Nem illik ez a szériához. Itt már lehet érezni a rókabőrt. Nos, ez lenne a levél témája. Lehet, hogy már sokan írtak erről, de egyrészt most én mást is hozzátennék. Nem értem a nagy kiadókat, minek a sikersorozatokból minden évben kiadni egy újabb epizódot, ilyen sok fejlesztési költséggel. A profit miatt nem éri kockáztatni. A Black Ops 2 is 137 millióból készült, mégsem teljesítette az elvárásokat. **(Az Activision egy nap alatt 500 millió dollárt keresett vele, az egymilliárdot pedig 15 nap alatt érték el. Szerintem mégsem volt ez olyan rossz üzlet.)** A Medal Of Honor Warfighter pedig óriásit bukott. Vagy bízzák a sorozatot jobb fejlesztőre vagy pihentessék (akárcsak a MOH Warfightert). Szerinted nem ezt kéne csinálniuk? Mit gondolsz az AC IV-ről, nem kellene többet dolgozniuk rajta, mint egy év? Nekem ez a véleményem.

ÁBEL

Szinte a magazin leadásával egy időben szivárgott ki az Assassin's Creed IV: Black Flag létezésének ténye, és érdeklődve figyeltem a játék témáját és megjelenési időpontját taglaló kommenteket. Azt írod, hogy nem illik ez a szériához. Mások is írták ezt, és igazából nem nagyon értem, hogy miért, mi alapján mondjátok ezt. Ha valamit megtanultunk az Assassin's Creed eddigi részeiből, az az, hogy a testvériség múltja évszázadokra nyúlik vissza, és az asszasszinok keze mindenhová elér. Ebből pedig az következik, hogy gyakorlatilag minden kor és minden téma tökéletesen passzol az Assassin's Creed világához, így a kalózos is. Ráadásul az Assassin's Creed III egyik legszórakoztatóbb része a hajózás és az ott zajló küzdelem volt, így én a magam részéről egyáltalán nem bánom, hogy ebbe az irányba tolódik el a széria.

Ami pedig a rövid készítési időt illeti, egyedül az AC I és II között volt egy évnél hosszabb szünet (tehát valójában nincs ebben semmi meglepő), másrészt te a két játék megjelenése közt eltelt időről beszélsz, azt ugyanis elég naiv dolog lenne feltételezni, hogy a Ubisoft az AC III megjelenése után kapott észbe, és adta ki a parancsot a Black Flag elkészítésére. Erről szó sincs, sokkal valószínűbb, hogy az új kalózos epizód már az AC III bejelentésekor fejlesztés alatt állt, csak a kiadó bölcsen hallgatott róla. Végezetül pedig nincs azon mit csodálkozni, hogy évente kijön egy új rész, hiszen a játékosok imádják ezt a sorozatot, és egy cég ostoba lenne nem kihasználni a terméke iránt mutatkozó hatalmas keresletet. És hogy ez befolyásolni fogja-e a minőséget? Nem tudom, októberben, mikor majd letesztelјük a játékot, ez is ki fog derülni. Addig viszont nem tennék elhamarkodott kijelentéseket...

PC GURUT MINDENKI KEZÉBE!

Sziasztok!

Egy történetet szeretnék veletek megosztani, amiből kiderül, hogy a PC Gurunak közösségkovácsoló ereje van. 10. osztályos gimnazista vagyok, és kb. 1 éve olvasom a PC Gurut. Tavaly szeptemberben nem nagyon volt időm otthon olvasni, ezért úgy döntöttem, hogy elviszem az a havi újságot az iskolába. A többiek persze kinevettek „úristen még itt is kockuláson jár az eszed", de nem nagyon érdekeltek. Így csak azért is elvittem a következő lapszámot is. A padtársam elkérte átlapozni, és megtetszett neki, majd egy másik osztálytársamnak is. A következő hónapban ők is megvették az aktuális lapot, és együtt olvasgattuk, és beszélgettünk a benne szereplő játékokról. Azóta mind a hárman aktív olvasóitok vagyunk, és várjuk az újabb lapszámokat.

DANI

Ha azt hiszitek, hogy puszta önfényezésből tettem be ezt a levelet a rovatba, akkor nem jártok olyan távol az igazságtól, továbbá itt szeretném megköszönni Daninak, hogy ilyen szépen növelte az eladásainkat. Pacsi!

Viccet félretéve, nagyon jó ilyen leveleket olvasni, mert ez valahol mégiscsak azt jelenti, hogy nem is olyan rossz az, amit csinálunk. Remélem, hogy az aktuális számot is olvassák az osztálytársaid, és bízom benne, hogy a jövő hónapban már az ő leveleiket pakolhatom ide.

A JÁTÉKOK JÓTÉKONY HATÁSA

Helló, PC Guru!

Azért írok nektek, mert megtörtént velem az, hogy egy jó barátom életét változtatták meg a videojátékok. Ez a barátom nagyon sokat stresszel az életében, és ez kihat természetesen rá is és a barátaira is. És mint barát kötelességemnek éreztem, hogy segítsek neki valahogyan. Elmondta, hogy mi a probléma, és hogy miért stresszel ennyit, és hogy nem tudja sehogy levezetni a feszültséget, mert sokan ajánlottak neki sportokat, de se ideje se kedve nincs egyikhez sem. Ekkor tudtam, hogy van egy Xboxa, de nincsen rá semmi jó játék, csak

gyerekes játékok, amivel az öccse játszik. Ezt látva egy másik barátomtól kölcsönkértem a GTA 4-et. Átvittem hozzájuk, és leültettem elé. Persze először tiltakozott, hogy ő minek játsszon vele, meg hogy ez csak időpazarlás, de végül meggyőztem, hogy üljön le elé, és játsszon egy órát, és ha nem tetszik neki, akkor nem fogom erőltetni. Leült játszani, és láttam, ahogy egyre jobban belemelegedett, és annyira élvezte, hogy vissza se akarta adni. Persze csak az ártatlan embereket öldökölte és kocsikat lopott, de látszott rajta, hogy meg tud feledkezni a problémáiról. Ezután megvett több játékot, amit javasoltam neki, és látszott rajta, hogy sokkal kiegyensúlyozottabb, mint azelőtt, mert talált valamit, amivel le tudja vezetni a feszültséget.

Ezért is írtam: Nektek mennyire segítenek a játékok megnyugodni? A játékok mennyire segítenek nektek elfeledni a mindennapi problémákat? És volt már olyan játék, amire azt mondtátok, hogy megváltoztatta az életeteket?

Folyamatos rajongótok és olvasótok:

VARGA BENCE

Nos, a magam részéről egészen biztos vagyok benne, hogy egy játék sem változtatta még meg az életemet, és azt is be kell vallanom, hogy mostanában a játékok nemhogy megnyugtatnának, de egyenesen stresszelnek. Most például itt van ez a Tomb Raider, két nap múlva megy a lap a nyomdába, nekem pedig még meg kell írnom belőle egy hatoldalas cikket...

Annak viszont örülök, hogy a barátod pont a „játékokban" talált megnyugvást. Ahogy azt a múlt havi Levrovban is kifejtettem, a játék is csak egy kikapcsolódási forma, ugyanolyan, mint az olvasás vagy a sport, valakit ez nyugtat meg, ez tereli el a gondolatait a mindennapi dolgokról és problémákról – és ez jó dolog, szóval tényleg büszke lehetsz magadra, hogy segítettél a cimborádnak megtalálni azt a kikapcsolódást, amire szüksége volt. Én például a lap elkészültét követően biztos elmegyek majd moziba, hogy egy kétórás (remélhetőleg jó) filmmel kicsit kiszellőztessem a fejem. Néha nem árt, ha a játékokon kívül valami mással is foglalkozom...

VÁLTOZÓ JÁTÉKIPAR

Üdvözletem.

A játékipar gyökeres átalakulását érzem, látom és tapasztalom. Játékok terén anno a PC volt a középpont, majd bejöttek a konzolok, és ha nem is azonnal, de szép lassan a legnagyobb vetélytársává váltak a számítógépeknek, megjegyzem, csak is kizárólag játékok terén. Ez a huzavona a két platform között jó ideje megy már, és lassan azok is kezdik belátni a tényeket, akik eddig kézzel-lábbal védték a PC-t. Úgy érzem, hogy az ezen történések miatt kialakult nagy viták és megmagyarázások, spekulációk és jóslatok szépen kezdtek alábbhagyni, és kialakult egy amolyan elfogadott harmónia PC és konzolok között.

Lám eljött 2013, túléltük a világvégét, és úgy fest, kibontakozóban van egy újabb reform, ugyanis egy új platform korbácsolja fel az éppen csak fodrozódó vízfelszínt. Mobiltelefonok/tabletek. Ezek a mára már tekintélyes méretűre nőtt eszközök látványosan hódítják meg a játékpiacot is. Egyre szebb és nagyobb kijelzők, egyre brutálisabb hardver, és egyre több fejlesztő, akik remek, addiktív, és persze bárhol, bármikor elővehető, azonnali szórakozást nyújtanak, egyre szebben megalkotva. A legtöbb hardcore játékost is elcsábítják ezek a feltételek, pláne, hogy hiába nincs még olyan szemkápráztató grafikájuk, mint például PC-n, viszont a játékélmény és kreativitás újra olyan minőségben tér vissza ezen platformon, amit régóta szeretnénk visszakapni PC-n. Ez még csak a kezdet, de kristálytisztán látszik, hogy ez a jövő.

És akkor még csak a játékról esett szó, arról nem hogy ezek már komplett zsebszámítógépek, melyeken már az egyre fejlődő internetnek is hála, szinte bármit megtehetünk, amit számítógépünkön, akár buszon ülve, suliból, munkahelyről a kávészünetben. A mobil szegmens, véleményem szerint, úgy fogja megfojtogatni a PC-t és konzolokat, mint nemrégiben a konzolok a PC-t.

CSOMAY TAMÁS

Egy dologban mindenképpen egyetértünk: átalakul a játékipar. Igaz, ez egyáltalán nem új keletű dolog, hiszen mióta az eszemet tudom, azóta zajlik ez, és ennek köszönhető, hogy az elmúlt nagyjából húsz esztendőben játszottam Amigán, SNES-en, C64-en, játéktermi arcade gépen, 386-os IBM PC-n, SEGA Megadrive-on, Xboxon, PlayStationön, PSP-n, PS Vitán, 3DS-en, böngészőben, tableten és telefonon.

Vannak viszont dolgok, amivel vitába szállnék. Például azzal, hogy a „játékok terén anno a PC volt a középpont". Tény, hogy volt idő, mikor a PC sokkal népszerűbb platform volt, mint manapság (a játékosok, a kiadók és a fejlesztők körében is), de a konzolok már jóval a játékra alkalmas PC-k előtt uralták a terepet, már a '70-es, '80-as években is, és nem volt ez másképp a '90-es években sem. A PC-hez, mint játékplatformhoz való ragaszkodás kicsit kelet-európai dolog, ugyanis nálunk nagyon kevesen engedhették meg maguknak, hogy csak játékra tartsanak egy gépet (a szülőket is könnyebb meggyőzni egy PC-ről), ám a PlayStationök és Xboxok megjelenésével ez némiképp megváltozott, és emiatt sokakban az a kép él, hogy a konzolok elnyomták a PC-t, holott valójában erről szó sincs, a konzolok mindig is jelen voltak, csak nálunk sokáig másképp alakultak a trendek, mint a nagyvilágban.

A másik dolog, amivel nem értek egyet, hogy a mobilplatformok olyan játékélményt és kreativitást nyújtanak, mint a konzolok és PC-s játékok. Az biztos, hogy a játékipar ezen része hatalmasat fejlődött, mind minőségben, mind eladásokban, de az utóbbi főleg annak köszönhető, hogy az egyre inkább elterjedő technikának hála olyan emberekhez is eljutottak a mobiljátékok, akik amúgy sosem játszanának. Én heti rendszerességgel nézegetem ezeket a játékokat, és soha nem találkoztam eggyel sem, ami a lábnyomába érhetne egy AC III-nak, egy Skyrimnek, egy Far Cry 3-nak vagy egy Hitmannek. Az egy teljesen más világ, és amiatt aggódni, hogy a hardcore gamerek tömegesen állnának át mobilplatformra, szerintem felesleges. Szóval nem kell temetni sem a PC-t, sem a konzolokat, velünk lesznek még nagyon sokáig...

És én sem megyek sehova, szóval írjatok!

BATE

LEVROV@PCGURU.HU

HÓNAP LEVELE

Kedves Bate!

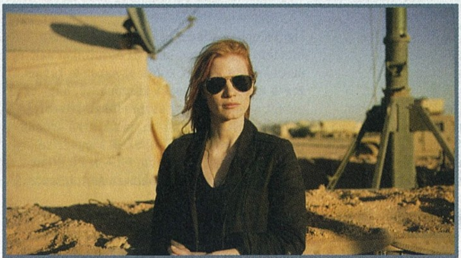
Egy őszinte vallomással kell kezdenem. Soha nem voltam nagy PC Guru-s, mindig a konkurenciátok újságját vásároltam, hébe-hóba vettem 1-2 PC Gurut is, főleg a teljes játékok miatt, egészen tavaly decemberig, mikor megláttam, hogy az előfizetés mellé választhattam Hitman: Absolutiont. Osztottam, szoroztam és végül arra jutottam, hogy megéri, így hát előfizető lettem. Aztán, ahogy a januári számot lapozgattam, megakadt a szemem a Ready Player One könyvön, és tudtam, hogy nekem az kell, de februárig várnom kellett a beszerzésére. Sikerrel jártam, és rekordidő alatt ki is olvastam. Régen ragadott magával ennyire egy történet Clive Barker Korbácsa és Dan Brown Elveszett jelképe óta. Sikeresen be is került a Top3-ba nálam, igaz csak bronzérmesként. Remélem a jövőben várhatóak még hasonló jellegű könyvek, és ha igen, akkor megosztjátok őket az olvasóközönségetekkel, hogy nehogy lemaradjunk róla. Egy szónak is száz a vége szeretnék köszönetet mondani ezért a csodás élményért, amivel a Ready Player One megajándékozott, mert nélkületek biztos nem szereztem volna róla tudomást. :) Most már 1000%, hogy előfizetőtök maradok.

Üdvözlettel:

Vlad

Lassan hat éve vagyok szerkesztő a Gurunál, de nem emlékszem, hogy bárki ilyen pozitív visszajelzést küldött volna a Külvilág rovat egyik cikkére, úgyhogy ez mindenképpen megér egy „Hónap levele" díjat. Amúgy Vlad lelkesedése nem a véletlen műve, a Ready Player One tényleg egy kiváló, videojátékos tematikájú regény, szóval keressétek vissza a 2013/01-es Gurut, olvassátok el az ajánlónkat, aztán szerezzétek be ti is a regényt. Nem fogjátok megbánni!

A Hónap levele ezúttal egy PC-s Mass Effect 3-at és két (Tomb Raider, BioShock: Infinite) posztert ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!



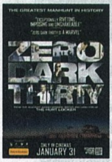
ZERO DARK THIRTY

ADATOK

RENDEZŐ
Kathryn Bigelow

SZEREPLŐK
Jessica Chastain, Jason Clarke, Kyle Chandler

HOSSZA
157 perc

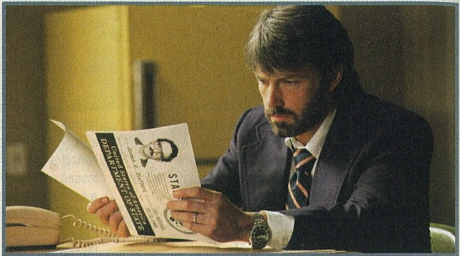


2012. május 2-án amerikai katonák a pakisztáni Abbotábádban rajtaütöttek Oszáma bin Láden rejtekhelyén, és végeztek a terroristavezérrel, akit többek között a 2001-es, World Trade Center elleni támadásért is felelősnek tartottak. Még ugyanebben az évben készült egy hollywoodi film, amely bemutatja, hogy az amerikai hírszerzés miképp jutott az első számú közellenség nyomára. Habár a rövid átfutási idő miatt azt hihetnénk, hogy egy összecsapott fércmunkát kapunk, a rendező és a forgatókönyvíró már évek óta dolgozott a bin Láden utáni hajsza könyvén, és lényegében csak kapóra jött számukra, hogy pont került a vadászat végére. Kathryn Bigelow már az Oscar-nyertes Bombák földjén esetében is bizonyította, hogy kiválóan képes feldolgozni a háborús témákat, és nincs ez másképp most sem. A Zero Dark Thirty túlzások nélkül, de mégis izgalmasan mutatja be, hogy egyetlen nő kitartásának és rengeteg év munkájának hála miképp bukkant a CIA bin Láden nyomára. A film nagy részében Maya (a zseniális Jessica Chastain) precíz munkáját követhetjük nyomon, majd a hosszúra nyúló fináléban részesei lehetünk a terroristavezér levadászásának, méghozzá a lehető legrealistább formában, mindenféle amerikai pátosz nélkül. A Zero Dark Thirty egy tanulságos, kompromisszumok és sallangok nélküli, remek színészi alakításokkal megtámogatott, intelligens mozi, amit minden igazi filmrajongónak látnia kell.

Remek forgatókönyv, kiváló rendezés és hihetetlenül erős színészi alakítások.

GURUMÉRLEG

A hossza és a nem túl akciódús első háromnegyede miatt sokan nem igazán fogják szeretni.



AZ ARGO-AKCIÓ

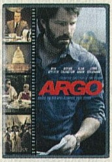
DVD Blu-ray Disc

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 BLU-RAY

ÁRA
DVD: 3290 Ft
BR: 6990 Ft

MEGJELENÉS
március 27.

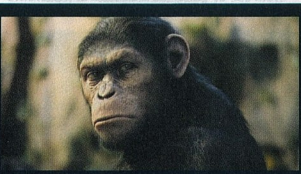


A 2013-as Oscar-gálára a lapunk leadása előtt egy héttel került sor, és mostanra már minden bizonnyal ti is tudjátok, hogy a legjobb film díját idén a Ben Affleck rendezésében készült Argo-akció kapta. Mi innen is gratulálunk a remek teljesítményhez, és emellett muszáj felhívnunk az olvasók figyelmét arra is, hogy az 1979-es iráni forradalom alatt játszódó, valós eseményeken alapuló „kémdráma" március végétől elérhető lesz DVD-n és Blu-rayen is. A jó hírek sajnos csak idáig tartottak, ugyanis igazán jó szívvel csak a BR-változat ajánlható a film rajongóinak, mivel a DVD-s kiadáson a film mellett mindössze egyetlen extra, egy kisfilm kapott helyet, amiben Jimmy Carter elnök, Tony Mendez, és a történet valódi szereplői mesélnek az eseményekről. A Blu-ray változat szerencsére már kicsit tartalmasabb, hiszen az említett kisfilm mellett találhatunk egy „kép a képben" funkciót (a túlélők által megelevenedik az iráni forradalom káosza), egy audiokommentárt (Ben Affleck és Chris Terrio közreműködésével) és három további filmet, amelyek részletesen bemutatják az eredeti akció hátterét – ráadásul az extrák magyar felirattal lesznek elérhetők (a DVD-n is). A képarány mindkét verzión az eredeti (2.35:1), DD5.1-es magyar és angol hanggal (a BR-en dts-HD MA 5.1-es is található), szóval, akinek bejött a film (vagy még nem látta), az mindenképpen nevezzen be a Blu-ray verzióra. Megéri!

A Blu-ray verzió nemcsak kiváló minőséget biztosít, de még érdekes extrákat is találhatunk rajta.

GURUMÉRLEG

Sajnos a DVD-s kiadás nem sikerült túl combosra, a film mellett alig találunk rajta valamit.



ALAKUL A MAJMOK BOLYGÓJA 2.

VAJON LESZ OLYAN JÓ, MINT AZ ELSŐ?

A Majmok bolygója: Lázadás 2011 egyik legnagyobb filmes meglepetése volt, így azóta várjuk a folytatást, ami Dawn of the Planet of the Apes címen fog a mozikba kerülni, valamikor 2014-ben, méghozzá új rendezővel a fedélzeten, aki nem más, mint a Cloverfieldet is jegyző Matt Reeves. A történet 15 évvel az első rész után veszi fel a fonalat (James Franco karaktere nélkül), és Caesar sztorija mellett egy tudós pár túlélésének is a tanúi lehetünk majd. Mi már kíváncsian várjuk a premiert.

ISMÉT MENDES DIRIGÁLJA BONDOT?

NEM HAGYJÁK VESZNI AZ ARANYTOJÁST TOJÓ TYÚKOT?

Daniel Craig harmadik Bond-kalandja, a Skyfall nemcsak komoly kritikai sikereket ért el, de minden idők egyik legjövedelmezőbb 007-es filmje is lett, így nem meglepő, hogy a gyártó stúdió szeretné, ha a csodacsapat együtt maradna a 24. részre is. Craig, Ralph Fiennes, Naomie Harris és Ben Whisaw természetesen újra ott lesznek a vásznon, és nagyon úgy tűnik, hogy Sam Mendes is visszaül a direktori székbe – ismervén a Skyfall minőségét, mi egyáltalán nem bánnánk a duplázást.

KUKÁBAN A JUSTICE LEAGUE?

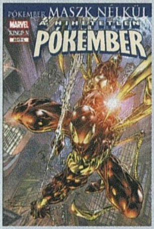
A FORGATÓKÖNYVNEK ANNYI

Az Avengers mindent elsöprő sikere után nagyon gyorsan szárnyra keltek azok a hírek, hogy készül a DC-szuperhősöket tömörítő Justice League film is – a rajongóknak azonban még nem szabad örülniük, ugyanis Will Beall forgatókönyvét kihajította a Warner stúdió, így gyakorlatilag a nulláról kell kezdeni a film tervezését. A pletykák szerint a fejesek most kivárnak, és csak akkor vágnak neki újra a tervnek, ha a nyáron mozikba kerülő új Superman-film jól teljesít a kasszáknál. Mi drukkolunk Supermannek!

KÉPREGÉNYAJÁNLÓ #1

A Hihetetlen Pókember 2013/01

képregény füzet • Kingpin Kiadó



Hosszas vergődés után tavaly végre értő kezekbe került a Pókember képregények hazai kiadása, és ha csak kéthavonta is, de rendszeresen – és kiváló minőségben – találkozhattunk a falmászó szuperhős kalandjaival a Hihetetlen Pókember lapjain. Szerencsére nem lesz ez másképp idén sem, lapunk megjelenésekor már kapható a 2013/01-es szám, ami ott folytatja a fonalat, ahol tavaly abbahagytuk. Peter Parker titkát már mindenki tudja, ami igencsak megkeseríti hősünk életét...

KÉPREGÉNYAJÁNLÓ #2

Marvel Plusz 2013/01

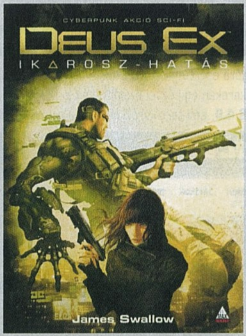
képregény füzet • Kingpin Kiadó

2012-ben nemcsak új Pókember képregényt kaptunk, de egy marveles válogatást is elindított a Kingpin Kiadó, olyan hősök történeteivel, mint Vasember, Hulk vagy a Bosszú Angyalai. A Marvel Plusz 2013-ban is visszatér (az első szám már itt is kapható), ráadásul 72 oldalon. Pozitív változás továbbá, hogy mostantól minden számban fixen lesznek X-Men történetek, és idén olyan hősökkel is találkozhatunk majd a magazin lapjain, mint Amazon vagy Shang-Chi, a kungfumester.

JAMES SWALLOW

DEUS EX: IKAROSZ-HATÁS

Fumax Kiadó • 314 oldal • 3490 Ft



A múlt hónapban már beharangoztuk az érkezését, ezúttal pedig már nemcsak a megjelenésről adhatunk hírt, de arról is, hogy milyennek találtuk a Fumax Kiadó legújabb videojátékos regényét, a Deus Ex: Ikarosz-hatást. Mielőtt rátérnénk a kötet ismertetésére, gyorsan jegyezzük meg, hogy hiába idézi a borító a 2011-ben megjelent Deus Ex: Human Revolutiont, a regénynek a történet szempontjából nincs sok köze a játékban látottakhoz, egyedül az univerzum azonos. Ez utóbbiból következik, hogy az Ikarosz-hatás képében egy cyberpunk regényt kapunk, amiben két karakter (Anna és Saxon) története bontakozik ki előttünk, kezdetben eltérő szálakon, ám ahogy az ilyenkor lenni szokott, idővel összefonódnak az események. Műfajilag az Ikarosz-hatás leginkább nyomozós krimiként írható le, de ebben a kategóriában sajnos nem tartozik a legerősebb darabok közé, ami főleg a klisés karakterek és a helyenként meglehetősen kiszámítható cselekmény számlájára írható. Ennek ellenére mégis egy alapvetően érdekes olvasmánnyal van dolgunk, ami főleg annak köszönhető, hogy a szerző a kissé sablonos történetet szinte tökéletesen illesztette be a Deus Ex világába, kiválóan bemutatva a furcsán elferdült jövőképet, ám mindezt úgy, hogy az egész mégis hitelesnek hat. A regény hangulatával tehát nincs semmi probléma, az Ikarosz-hatás simán lekötheti azokat, akik csupán a Deus Exért rajonganak, és azokat is, akik alapból is odavannak a cyberpunk stílusért – ez utóbbi esetben viszont észben kell tartani, hogy ezúttal tényleg „csak" egy videojáték-ihlette kötetről beszélhetünk, és nem egy korszakalkotó mesterműről.

KAVINSKY

OUTRUN

Mercury ⊃ 13 szám

Meglehetősen hosszú azon előadók listája, akik egyetlen számmal hódították meg a világot, aztán soha többé senki sem hallott róluk. Kavinsky is ilyen lehetne, ha nem csinált volna semmi mást minden idők egyik legjobb dalán, a Nightcallon kívül, amely a Drive főcímdalaként örökös helyet szerzett magának a filmzenék felső kategóriájában. A francia művész szerencsére azért ennél termékenyebb: 2006-ban indult karrierje során több albumnyi kislemezt is kitermelt, az Outrun pedig ezeket, illetve a legjobban sikerült darabokat hivatott összefoglalni. Több ez, mint egyszerű válogatás a slágerekből. Oké, rajta van a Nightcall, és a Testarossa Autodrive sem éppen mai darab, de a 13 számos összeállítás kitűnő útitárs lehet egy pergősebb estéhez, egy hosszú vezetéshez, vagy tulajdonképpen bármilyen tevékenységhez, ahol elkél egy kis extra energia, egy kis ébresztés. Hiába na, ha elektronikus zenéről, pláne minőségi próbálkozásokról van szó, akkor egyszerűen szóba sem jöhetnek olyan egyének, akik nem franciának születtek.

EZEKET HALLGASD:
Blizzard // Testarossa Autodrive // Nightcall

HURTS

EXILE

RCA ⊃ 12 szám

Manchesterből sok remek dolog származik: egy focicsapat, az ipari forradalom mintapéldája, és persze a post-punk/post-rock mozgalom, amely a Joy Divisionnel, a The Smithsszel, a Buzzcocksszal, a New Orderrel, és az Oasisszel teljesedett ki. Úgy néz ki, hogy ez a lista új állandó taggal bővül, hiszen a Hurts már a második lemezénél tart, az Exile alapján pedig nagyon úgy tűnik, hogy nemcsak meg tudták idézni a nyolcvanas évek egyik legkultikusabb éráját, de sikeresen ültették át abba a korba, ahol már a rágógumi-pop is kénytelen dubstep és más kommersz elemekhez nyúlni. A 12 számos album minden egyes darabja olyan, mintha két évtizeddel ezelőttről származna, ez pedig jelen esetben dicséret, és nem negatívum. A sokéves tapasztalat és a különböző zenekarokban való közreműködés csiszolta annyira tökéletesre a Hurts hangzását, amelynek hála az Exile 2013 eddigi legjobb lemeze, pedig még csak március van, így biztos, hogy az év végén is találkozunk vele, a Top 10-es listák összeállításakor.

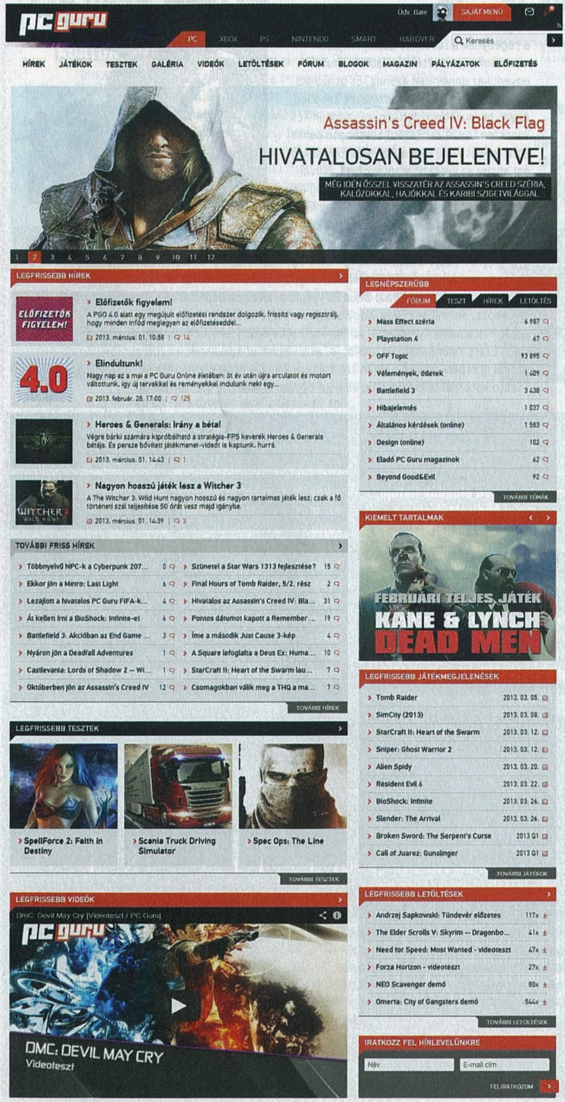
EZEKET HALLGASD:
Miracle // Somebody To Die For // Only You

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már **több mint 18 800 olvasónk** követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

VÉGRE MEGÉRKEZETT A PGO 4.0!

Régóta érett már a **PC Guru** online felületének megújulásra, évek óta tisztában voltunk vele mi is, és kereken egy évvel ezelőtt meg is kezdtük a tervezést, idén februárban pedig végre elindult a **PGO 4.0**, ami tárt karokkal várja a régi és új olvasókat. Érdemes neked is meglátogatnod!



GURUSOK A STEAMEN!

Fenn vagy a Steamen és szeretnéd, ha a PC Guru szerkesztői is ott lennének a barátlistádon? Ha a válasz igen, akkor nem kell mást tenned, mint beírni az alábbi linkeket a böngésződbe, vagy az okostelefonoddal/tableteddel beolvasni a lenti QR-kódokat, és bejelölni barátnak a srácokat.

Link Bate profiljához:
http://bit.ly/steam_bate

Link Chris profiljához:
http://bit.ly/steam_chris

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de talán akad olyan olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A Gurunak két hivatalos csatornája is van, az egyikre a régebbi videotesztjeinket töltjük fel, így azok bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők, a másikra pedig előzetesek, bemutatók, és egyéb videojátékos anyagok kerülnek fel. A YouTube-os regisztrációt követően mindkét csatornára érdemes feliratkozni, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem.

PC Guru Magazin
youtube.com/pcguruonline

PC Guru Extra
youtube.com/pcguruextra

twitter

Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor tölts le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.

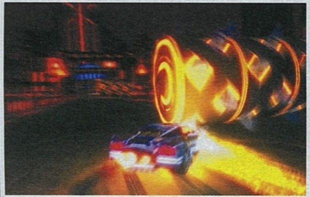
JÁTÉKVIDEÓK trailerek

„Videók" könyvtárunkat csurig töltöttük az elmúlt hónap legérdekesebb mozgóképeivel, melyek közül kiemelendők azon játékelőzetesek, amik a PlayStation 4 bejelentése után láttak napvilágot. Ott van például a PC-re is érkező Watch Dogs, a brutális Killzone, de olyan címek is feltűnnek listánkon, mint a Remember Me, a StarCraft 2 vagy a BioShock: Infinite. Külön kiemeljük, hogy videóink egy részét magyar felirattal láttuk el.

PC GURU LIVE videotesztek

Szerencsére ebben a hónapban sem kell szeretett videotesztjeitekről lemondanotok, hiszen a PCG Live rovatunkba öt nagyszerű bemutatót pakoltunk fel, melyeket most is kedvenc szerkesztőitek kommentáltak. Lencsevégre kaptuk a legújabb, hihetetlenül jól festő Crysis-játékot, savfürdőt vettünk az Aliens: Colonial Marinesben, bebarangoltuk a DS3-at, és a legújabb Tomb Raider-játékból megtudtuk, hogyan is vált Lara kisasszony vakmerő kalandorrá.

TURKÁLÓ ingyenes játékok



DVD-mellékletünkön lévő teljes játékunk nemcsak egy kiváló alkotás, de barátságos méretével helyet engedett számunkra olyan tartalmak felpakolására is, melyeket az elmúlt hónapokban kénytelenek voltunk hanyagolni. Ilyenek például az ingyenes játékok, melyekből öt darabot találhattok. Mindegyik hihetetlenül élvezetes program, melyek közt nehéz lenne akár egyet is külön kiemelni, de a Nitronic Rusht és a Flipping Good Time-ot semmiképp se hagyjátok ki!

PC GURU EXTRA Segítség és egyebek

Megújult DVD-mellékletünk keretprogramjában felfedezhettek egy új menüpontot, amin keresztül elérhettek egy igen vaskosra sikeredett Gyakran ismételt kérdések rovatot, valamint egy Gamer szótárat. Wilson igyekezett összeválogatni azokat a többségében angol nyelvű kifejezéseket, amiket, bár sokszor hallhattok játékokban, a GY.I.K. menüpont alatt pedig igyekezett válaszolni azokra a kérdésekre, amiket legtöbbször tesztek fel számunkra.

VIDEOTESZTEK A DVD-N
Aliens: Colonial Marines • Crysis 3 • Dead Space 3 • Dungeonland • Tomb Raider

PC Guru DVD — S.T.A.L.K.E.R: CLEAR SKY — 2013/03

LEGO Marvel Superheroes

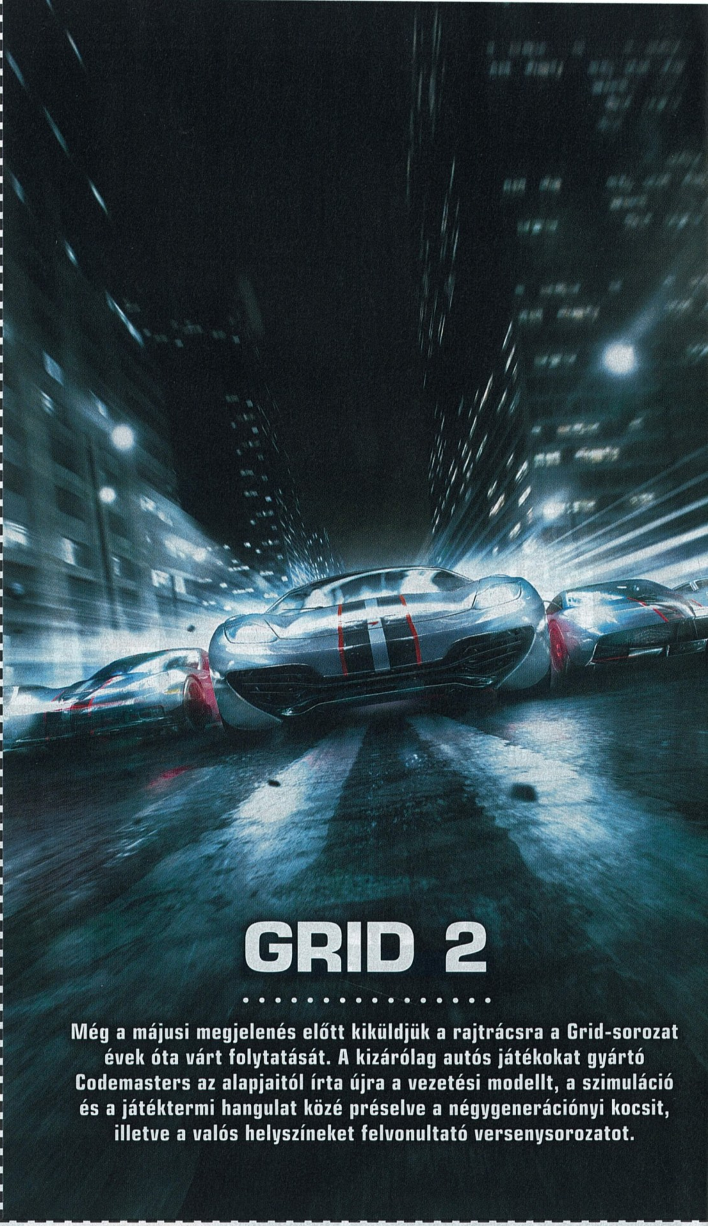
ELŐZETES Idén sem maradunk LEGO-játék nélkül: a Traveller's Tales csapata rögtön három vasat is a tűzbe rakott. Mi a Marvel-univerzum hőseit felvonultató Superheroesnak szenteltünk nagy figyelmet, hiszen a Bosszúállók csapata a legendás dán játékgyár segítségével indul harcba.

Bioshock Infinite

TESZT Hosszú éveket vártunk rá, de márciusban végre megjelenik a viharos előéletű BioShock Infinite, ami a legendás első rész szellemi örököseként száll fel a felhők fölé, az idilli Columbiába, hogy bemutassa a különös világ nem éppen szokványos polgárháborúját, miközben minden oldalról záporoznak a golyók.

StarCraft II: Heart of the Swarm

TESZT Az első epizód kiadásakor még nem gondoltuk volna, hogy ennyi évet kell várnunk a folytatásra, de március 12-én végre megjelent a Heart of the Swarm. Természetesen a következő számban vaskos, minden részletre kiterjedő tesztet közlünk a játékról.



GRID 2

Még a májusi megjelenés előtt kiküldjük a rajtrácsra a Grid-sorozat évek óta várt folytatását. A kizárólag autós játékokat gyártó Codemasters az alapjaitól írta újra a vezetési modellt, a szimuláció és a játéktermi hangulat közé préselve a négygenerációnyi kocsit, illetve a valós helyszíneket felvonultató versenysorozatot.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK ÁPRILIS 11-ÉN JELENIK MEG!

www.playit.hu
Az XBOX 360 bemutatja
PLAY IT
SHOW
2013
ÁPRILIS 13.
ÁPRILIS 13.
Budapest, Millenáris Park, B Csarnok
Az ország legnagyobb gamer rendezvénye
A jegyek elővételben az 576 KByte üzleteiben kaphatóak, valamint a rendezvény napján a helyszínen!
XBOX 360
Windows Phone
Windows 8
ACTIVISION
EA
576 KByte
www.576.hu
meex agent
SAMSUNG
Norton by Symantec
PlayON!
UBISOFT
best byte
CENEGA
AVerMedia
TURTLE BEACH
HAWKEN
G4G
GameStar
PCWorld
TECHCorner
PLAYDOME
pcguru

TELJES JÁTÉK: S.T.A.L.K.E.R. – CLEAR SKY / KIEGÉSZÍTVE EGY EXTRA MODDAL ÉS TELJES MAGYARÍTÁSSAL!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

1995 Ft 2013. 03.

MOST 1500 FT ÉRTÉKŰ KUPONKÓDDAL!

ANNO ONLINE

Bemutatjuk a teljesen magyar nyelvű játékot, és még extrákat biztosító kódot is találhatsz a magazin mellett!

ITT A NAGY VISSZATÉRÉS!

COMMAND & CONQUER

A szebb napokat is látott széria ingyenes játék formájában tér vissza. Cikkünkből most mindent megtudhatsz az új C&C RTS-ről!

AZ ERŐ VELÜNK VAN!

STAR WARS PINBALL

A Zen Studios nem tud hibázni, ezúttal Star Wars témában alkottak olyan flipper asztalokat, amiktől leesett az állunk.

METÁLT BÍROD?

BRÜTAL LEGEND

Három év után végre PC-re is megjelent Tim Schafer teljesen őrült akció- és stratégiai játék hibridje.